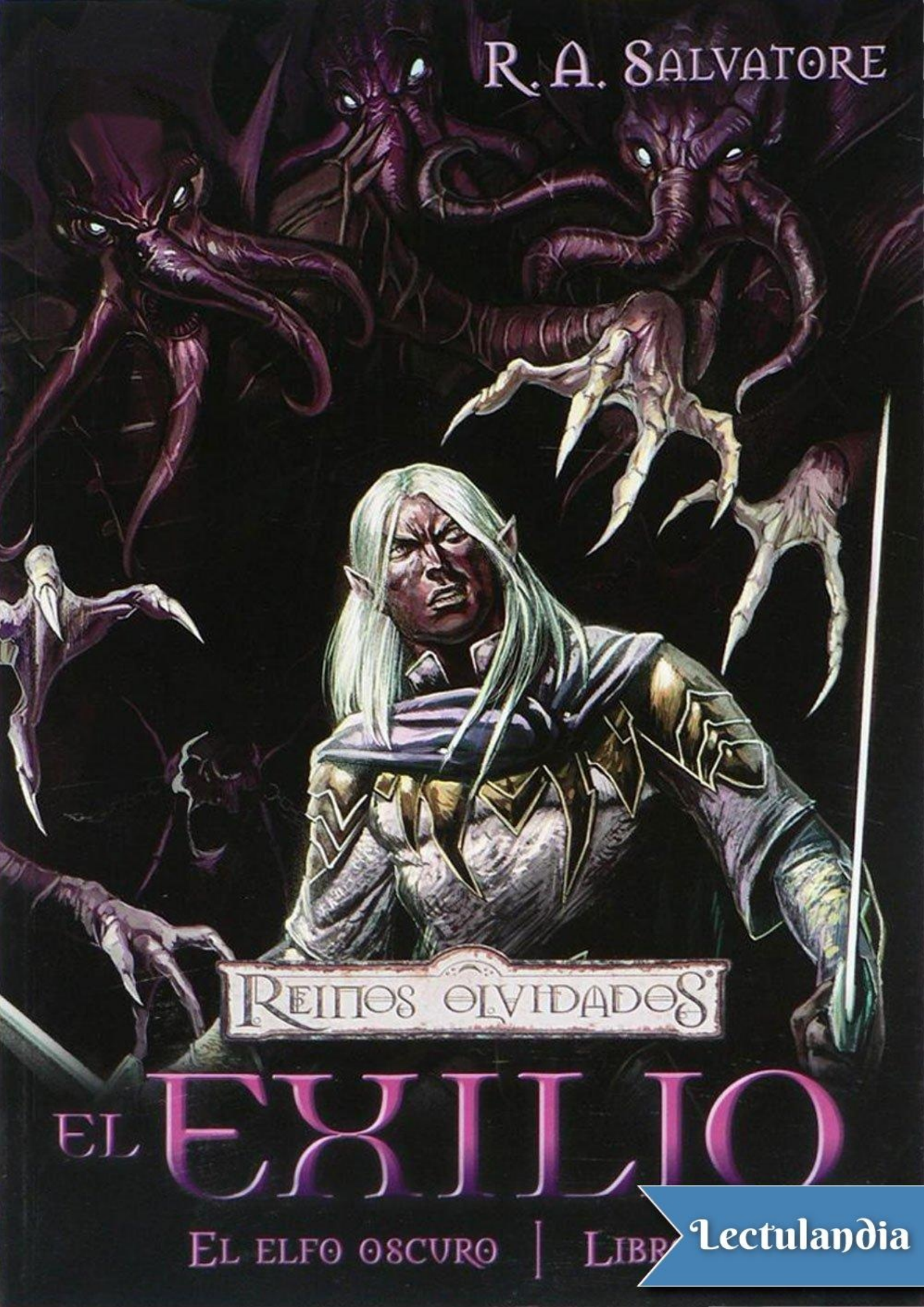


Lectulandia

Hostiles hasta tal punto que un habitante de la superficie jamás podría llegar a imaginar, los laberintos formados por los túneles de la Antípoda Oscura desafían a todos aquellos que se atreven a entrar. Entre ellos están Drizzt Do'Urden y su pantera mágina, Guenhwyvar. Exiliado en Menzoberranzan, la ciudad drow, Drizzt tiene que luchar para encontrar un nuevo hogar en los interminables laberintos. Y, además, también ha de defenderse del implacable acoso de su familia, que no le perdona la blasfemia contra la malvada Reina Araña. Pero en sus peripecias cuenta con dos amigos que le serán fieles aunque en ello les vaya la vida: el muy honorable capataz, Belwar Dissengulp, y Clark, el pek.

Lectulandia

R. A. Salvatore

El Exilio

El Elfo Oscuro II

ePUB v1.2
Garland 26.06.12

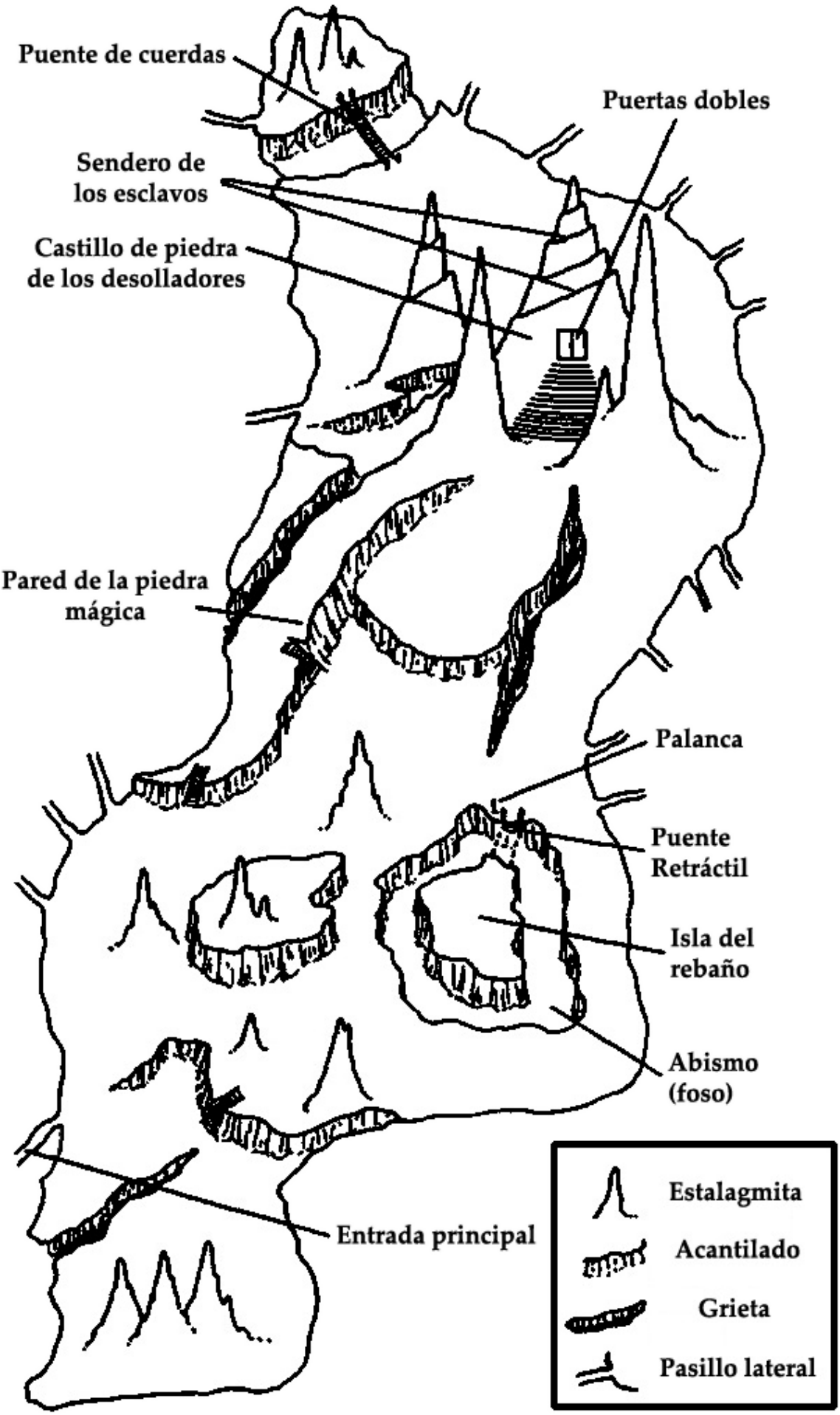
más libros en lectulandia.com

Título original: *Exile*
R. A. Salvatore, 1990.
Traducción: Alberto Coscarelli
Ilustraciones: Tim Seeley
Retoque imágenes: albertilico

Editor original: Garland (v1.0 a v1.2)
Corrección de erratas: kabuto
ePub base v2.0

A Diane, con todo mi amor

La caverna *illita*


Puente de cuerdas
Puertas dobles
Sendero de los esclavos
Castillo de piedra de los desolladores
Pared de la piedra mágica
Palanca
Puente Retráctil
Isla del rebaño
Abismo (foso)
Entrada principal
Estalagmita
Acantilado
Grieta
Pasillo lateral

Preludio

El monstruo avanzaba lentamente por los silenciosos corredores de la Antípoda Oscura, restregando contra la piedra sus ocho patas cubiertas de escamas. No se espantaba del eco de los roces ni lo preocupaba descubrir su presencia. No corría a ponerse a cubierto, atento al ataque de otro depredador. Porque, incluso en los peligros de la Antípoda Oscura, esta criatura sólo conocía la seguridad, confiaba en la capacidad de derrotar a cualquier adversario. Su aliento apestaba a veneno, los bordes duros de sus mandíbulas abrían surcos en las rocas, y las hileras de dientes como sierras podían desgarrar la piel más gruesa. Pero lo peor de todo era la mirada del monstruo, la mirada del basilisco, capaz de transmutar en piedra cualquier ser vivo que observaba.

Esta criatura, enorme y terrible, figuraba entre las más grandes de su especie. No conocía el miedo.

El cazador vigiló el paso del basilisco tal como había hecho unas horas antes. El monstruo de ocho patas era un intruso en los dominios del cazador. Había visto al basilisco cazar con su aliento ponzoñoso a varias de sus vaquillas —unos animales un poco más grandes que un gato que formaban parte de su dieta—, y el resto de la manada había escapado por los túneles, quizá para siempre.

El cazador estaba furioso.

El monstruo penetró en un pasadizo más estrecho, precisamente la ruta que el cazador había sospechado que tomaría. Éste desenvainó las armas, y el contacto de las empuñaduras aumentó su confianza. Las poseía desde la niñez, e, incluso después de casi tres décadas de un uso casi constante, apenas si tenían alguna huella de desgaste. Ahora las pondría a prueba otra vez.

El cazador enfundó las armas y esperó el sonido que lo haría entrar en acción.

El basilisco se detuvo al escuchar un rugido profundo y espió en la oscuridad alerta, aunque sus miopes ojos sólo alcanzaban a ver a unos pasos de distancia. Una vez más sonó el rugido, y el basilisco se agazapó a la espera de que apareciera el desafiante, la próxima víctima, para matarlo en el acto.

Muy atrás, el cazador salió de su escondite y corrió a gran velocidad casi pegado a las paredes del pasadizo llenas de grietas y rebordes. Envuelto en la capa mágica, el *piwafwi*, resultaba invisible contra la piedra, y, gracias a la agilidad y a la práctica de sus movimientos, no hacía ningún ruido.

Avanzaba como el rayo en el más absoluto silencio. Se oyó otra vez el rugido en la distancia; al parecer no había cambiado de posición. El monstruo avanzó impaciente por conseguir la presa. Cuando el basilisco pasó por debajo de un arco de poca altura, un globo de oscuridad impenetrable le rodeó la cabeza. La bestia se detuvo de pronto y dio un paso atrás, tal como había supuesto su perseguidor.

Entonces el cazador inició el ataque. Saltó desde la pared del túnel y ejecutó tres acciones distintas antes de llegar a su objetivo. Primero lanzó un hechizo sencillo que envolvió la cabeza del basilisco en un halo de llamas azules y púrpura. A continuación se cubrió el rostro con la capucha porque no necesitaba ver para luchar, y las consecuencias de una mirada del basilisco eran mortales. Por último desenvainó las cimitarras. Sólo entonces se plantó sobre el lomo de la bestia y trepó por las escamas para llegar a la cabeza.

El basilisco reaccionó en el momento en que las llamas le envolvieron la cabeza. No quemaban pero marcaban la silueta del monstruo y lo convertían en una presa fácil. Intentó volverse, pero sólo había conseguido girar a medias la cabeza cuando la primera cimitarra se clavó en uno de los ojos. La criatura se encabritó con el propósito de arrojar al suelo al cazador con la violencia de sus sacudidas. Lanzó una nube de gas venenoso y sacudió la cabeza como un látigo.

El cazador era mucho más rápido, y se mantuvo detrás de la boca, donde el veneno no podía alcanzarlo. La segunda cimitarra reventó el otro ojo, y entonces el cazador atacó con toda su furia.

¡El basilisco era un intruso que había matado a sus vaquillas! Descargó mandobles a diestro y siniestro contra la cabeza acorazada para quebrar las escamas y alcanzar la carne.

El basilisco comprendió el peligro pero confiaba en ganar. Siempre había salido victorioso. Sólo tenía que echar el aliento ponzoñoso contra su atacante.

Entonces se sumó al ataque el segundo enemigo que con sus rugidos había tendido el cebo. El felino se lanzó contra la cabeza envuelta en llamas sin preocuparse de la nube tóxica, porque se trataba de un ser mágico y, por lo tanto, inmune a sus efectos. Las garras de la pantera desgarraron las mandíbulas del basilisco, y la sangre cerró el paso a la ponzoña.

Detrás de la cabeza, el cazador descargó un centenar o más de golpes salvajes que consiguieron primero abrir una brecha en la coraza de escamas y después hendir el cráneo del basilisco.

Pero el cazador no detuvo el ataque hasta bastante después de la muerte del monstruo.

Por fin el vencedor se quitó la capucha para observar los despojos del basilisco y el estado de las armas. Después levantó bien alto las cimitarras manchadas de sangre y proclamó su triunfo con un grito de alegría.

¡Él era el cazador y ése era su hogar!

Sin embargo, después de agotar su ira con aquel grito primitivo, el cazador miró a su compañera y se avergonzó. Los grandes ojos amarillos lo juzgaban, aunque no fuera ésta su intención. El felino era el único vínculo con el pasado, con la civilización que el cazador había conocido en otros tiempos.

—Ven, *Guenhwyvar* —susurró mientras enfundaba las cimitarras.

Disfrutó con el sonido de las palabras al pronunciarlas. La suya era la única voz que había escuchado en más de una década. Pero ahora, cuando hablaba en voz alta, le resultaba cada vez más difícil recordarlas y le sonaban desconocidas. ¿También perdería la capacidad de hablar de la misma manera que había perdido tantas otras cosas de la vida pasada? Esta posibilidad lo preocupaba muchísimo, porque sin voz no podría llamar a la pantera.

Entonces se encontraría realmente solo.

Por los silenciosos corredores de la Antípoda Oscura, el cazador y la pantera siguieron su camino sin hacer ningún ruido, sin mover ni una piedra. Juntos habían llegado a conocer los peligros de este mundo en silencio. Juntos habían aprendido a sobrevivir. A pesar de la victoria contra el monstruo, el cazador no sonreía. No temía a ningún enemigo, pero ya no tenía muy claro si era por el coraje y la confianza en sí mismo o por la apatía de su vida. Quizá no bastaba con sobrevivir.

Primera parte

El cazador

Recuerdo con toda claridad el día en que abandoné la ciudad donde nací, la ciudad de mi raza. Ante mí se abría la inmensidad de la Antípoda Oscura, una vida de emociones y aventuras que me entusiasmaba. Pero sobre todo lo demás, había dejado Menzoberranzan convencido de que podría vivir mi vida de acuerdo con mis principios. Tenía a Guenhwyvar *a mi lado y las cimitarras enganchadas al cinturón. Era dueño de mi destino.*

Pero aquel drow, el joven Drizzt Do'Urden que abandonó Menzoberranzan en aquella fecha señalada, apenas entrado en la cuarta década de vida, no comprendía la verdad del tiempo, de cómo su paso parece cada vez más lento cuando no se comparte con los demás. En mi entusiasmo juvenil, pensaba en los siglos de vida que tenía por delante.

¿Cómo puedes medir los siglos cuando una sola hora parece un día y un solo día parece un año?

Más allá de las ciudades de la Antípoda Oscura, hay comida para aquellos que saben cómo encontrarla y seguridad para aquellos que saben dónde ocultarse. Y, por encima de todo lo demás, más allá de las populosas ciudades de la Antípoda Oscura hay soledad.

A medida que me convertía en una criatura de los túneles desiertos, conseguir los medios para sobrevivir resultó más fácil pero se hizo más difícil en otros aspectos. Adquirí la habilidad y experiencia necesarias para defender mi vida. Era capaz de derrotar a casi todas las criaturas que penetraban en mi territorio, y de escapar o esconderme de los pocos monstruos a los que no podía vencer. De todos modos, no tardé mucho en descubrir al único enemigo invencible del que no me era posible escapar ni esconderme. Me seguía allí adonde iba y, cuanto más me alejaba, más cerca la tenía. Mi enemigo era la soledad, el silencio eterno de los túneles en tinieblas.

Al recordar aquellos años, me sorprenden y asombran los muchos cambios que sufrí por efecto de la soledad. La propia identidad de un ser racional está definida por el lenguaje, la comunicación, entre aquel ser y los que lo rodean. Sin aquel vínculo, estaba perdido. Cuando dejé Menzoberranzan, había decidido vivir según mis principios: la fuerza surgiría de la lealtad inquebrantable a mis creencias. En cambio, a los pocos meses de soledad en la Antípoda Oscura, el único fin de mi vida era la supervivencia en sí misma. Me había convertido en una criatura instintiva, calculadora y astuta que no pensaba, que sólo utilizaba la mente para elegir la siguiente presa.

Creo que Guenhwyvar *fue mi salvación. La misma compañera que me había salvado de una muerte segura entre las garras de una infinidad de monstruos*

también me rescató de la muerte por soledad, quizá mucho menos heroica pero no por ello menos mortal. Descubrí que vivía sólo para los momentos en que la pantera caminaba a mi lado, cuando tenía a otro ser vivo para escuchar mis palabras por mucho que me costara pronunciarlas. Además de sus muchos otros méritos, Guenhwyvar *se convirtió en mi reloj, porque sabía que la pantera podía regresar del plano astral a días alternos y durante medio día.*

Sólo después del final de aquella odisea comprendí lo terrible que había sido. Sin Guenhwyvar, *no habría mantenido la decisión de seguir adelante, jamás habría conservado las fuerzas para sobrevivir.*

Incluso cuando ella estaba a mi lado, dudaba cada vez más de mi posición ante el combate. En secreto había comenzado a desear que algún engendro de la Antípoda Oscura resultara ser más fuerte que yo. ¿Acaso el dolor de unos colmillos o de unas garras clavadas en la carne podía ser más fuerte que el suplicio de la soledad y el silencio?

Creo que no.

Drizzt Do'Urden

1

Un regalo de aniversario

La matrona Malicia Do'Urden se movió inquieta en el trono de piedra instalado en la pequeña y oscura antecámara de la gran capilla de la casa Do'Urden. Para los elfos oscuros, que medían el paso del tiempo por décadas, el presente era un día señalado en los anales de la casa de Malicia, el décimo aniversario de la guerra encubierta que mantenían la familia Do'Urden y la casa Hun'ett. La matrona Malicia, que nunca se perdía una celebración, había preparado un regalo especial para sus enemigos.

Briza Do'Urden, la hija mayor de Malicia, una hembra fuerte, fornida y de muy mal carácter, se paseaba impaciente arriba y abajo por la antecámara.

—Ya tendría que haber acabado —protestó propinando un puntapié a un pequeño taburete, que voló por los aires y fue a estrellarse contra el suelo.

El asiento, hecho de tallo de seta, se abrió en dos.

—Paciencia, hija mía —le aconsejó Malicia con un ligero tono de reproche, aunque compartía el nerviosismo de Briza—. Jarlaxle es muy precavido.

Briza se volvió al escuchar la mención del presuntuoso mercenario y caminó hacia las puertas de piedra decorada de la sala. Malicia no pasó por alto el significado de las acciones de su hija.

—No apruebas a Jarlaxle y a su banda —declaró la madre matrona.

—Son unos truhanes descastados —afirmó Briza, sin mirar a su madre—. No hay lugar en Menzoberranzan para gente como ellos. ¡Perturban el orden natural de nuestra sociedad! ¡Y son todos varones!

—Nos sirven bien —le recordó Malicia.

Briza hizo un esfuerzo para no mencionar el elevado costo que representaba alquilar mercenarios. No quería provocar la ira de la matrona. Desde el comienzo de la guerra con los Hun'ett, ella y Malicia no habían hecho otra cosa que discutir.

—Sin Bregan D'aerthe, no podríamos luchar contra nuestros enemigos —añadió Malicia—. Utilizar los servicios de los mercenarios…, los truhanes descastados, como los has llamado…, nos permite combatir sin comprometer a nuestra casa como participante en el conflicto.

—¿Y por qué no acabamos de una vez con todo esto? —preguntó Briza al tiempo que se acercaba al trono—. Matamos a unos cuantos soldados Hun'ett, y ellos matan a un puñado de los nuestros. Y mientras tanto las dos casas se dedican a contratar a quien quiera reemplazarlos. ¡No se acabará nunca! ¡Los únicos beneficiados en este conflicto son los mercenarios de Bregan D'aerthe… y la banda que haya contratado la

matrona SiNafay Hun'ett…, que se alimentan de las arcas de las dos casas!

—¡Vigila el tono, hija mía! —gruñó Malicia, enfadada—. ¡Hablas con una madre matrona!

—¡Tendríamos que haber atacado la casa Hun'ett inmediatamente, la misma noche del sacrificio de Zaknafein! —se atrevió a protestar Briza, mientras daba media vuelta.

—Te olvidas de las acciones de tu hermano menor durante aquella noche —replicó Malicia, más sosegada.

Pero la matrona Malicia se equivocaba. Aun en el caso de que viviese mil años, Briza jamás olvidaría las acciones de Drizzt la noche en que había desertado de la familia. Entrenado por Zaknafein, el amante favorito de Malicia, reputado como el mejor maestro de armas en todo Menzoberranzan, Drizzt había conseguido una perfección en el manejo de las armas muy por encima de la norma. Pero Zak también le había inculcado unas actitudes blasfemas que Lloth, la deidad de los elfos oscuros, no toleraba. Por fin, el comportamiento sacrílego de Drizzt había provocado la cólera de Lloth, y la reina araña había reclamado el sacrificio del joven.

La matrona Malicia, impresionada por las aptitudes de Drizzt para la guerra, había actuado con decisión en defensa del joven y había entregado a Lloth el corazón de Zaknafein como compensación por los pecados del hijo. Había perdonado a Drizzt con la esperanza de que, desaparecidas las malas influencias de Zaknafein, enmendaría la conducta y reemplazaría al maestro de armas sacrificado.

En cambio, el ingrato Drizzt los había traicionado y había escapado a las regiones desconocidas de la Antípoda Oscura; un acto que no sólo había privado a la casa Do'Urden de su candidato a maestro de armas sino que además había hecho perder el favor de Lloth a la matrona Malicia y al resto de la familia Do'Urden. Como desastrosa conclusión de todos sus esfuerzos, la casa Do'Urden había perdido al maestro de armas, a su supuesto reemplazante, y el favor de Lloth. Aquél no había sido un buen día.

Por suerte, la casa Hun'ett también había sufrido bajas en la misma fecha: la muerte de dos magos que habían intentado asesinar al joven guerrero. Con las dos casas debilitadas y sin contar con el favor de Lloth, la guerra inminente se había transformado en una interminable serie de ataques encubiertos.

Briza nunca lo olvidaría.

Una llamada a la puerta de la antecámara arrancó a Malicia y a Briza de los recuerdos de aquel día aciago. Se abrió la puerta y Dinin, el hijo mayor de la casa, entró en la sala.

—Salud, madre matrona —saludó con todo respeto mientras hacía una reverencia.

Dinin quería darle una sorpresa, pero la sonrisa que le iluminaba el rostro lo

descubrió.

—¡Jarlaxle ha vuelto! —exclamó Malicia, exultante.

Dinin se volvió hacia la puerta abierta, y el mercenario, que había esperado pacientemente en el pasillo, hizo su entrada. Briza, que no dejaba de sorprenderse ante la extravagancia del bribón, sacudió la cabeza cuando Jarlaxle pasó junto a ella. Casi todos los elfos oscuros de Menzoberranzan vestían con discreción y sentido práctico: adornaban las prendas con símbolos de la reina araña o utilizaban una cota de malla oculta debajo de los *piwafwi*, las capas mágicas.

Jarlaxle, arrogante y descarado, seguía muy pocas de las costumbres de los habitantes de Menzoberranzan. No constituía precisamente un modelo de lo que la sociedad drow exigía, y se complacía en resaltar las diferencias, en una actitud insolente. No vestía una túnica o un albornoz, sino una capa resplandeciente que reflejaba todos los colores del espectro de la luz normal y la infrarroja. La magia de la prenda sólo se podía intuir, pero los más allegados al líder mercenario comentaban que era muy poderosa.

El chaleco de Jarlaxle no tenía mangas y era tan corto que su delgado y musculoso estómago quedaba a la vista. Llevaba un ojo cubierto por un parche, aunque un observador atento podía ver que sólo servía de adorno, porque el mercenario lo cambiaba de un ojo a otro con cierta frecuencia.

—Mi querida Briza —dijo Jarlaxle por encima del hombro, al ver la expresión de disgusto de la gran sacerdotisa ante su apariencia.

Dio media vuelta e hizo una reverencia que acompañó con un ampuloso movimiento de su sombrero, otra excentricidad, y más incluso cuando el sombrero estaba adornado con las enormes plumas de un diatryma, un pájaro gigante de la Antípoda Oscura.

Briza resopló enfadada y se giró para no ver la cabeza inclinada del mercenario. Los elfos drows utilizaban sus espesas cabelleras blancas como un emblema de su rango, con un corte destinado a mostrar su categoría y la afiliación de la casa. En cambio Jarlaxle no tenía pelo y, a Briza, la cabeza afeitada le parecía una bola de ónice.

Jarlaxle se rió discretamente del enfado de la hija mayor de los Do'Urden y volvió su atención a la matrona Malicia. Las numerosas joyas tintineaban, y los tacones de sus botas relucientes sonaban con cada paso. Briza también notó estos detalles, porque sabía que las botas y las joyas sólo parecían hacer ruido a voluntad del bribón.

—¿Está hecho? —preguntó la matrona Malicia antes de que el mercenario tuviese tiempo de saludarla.

—Mi querida matrona Malicia —contestó con un suspiro quejumbroso, consciente de que podía saltarse las formalidades a la vista de la importancia de las noticias—, ¿es que habéis dudado de mí? Me siento muy dolido.

Malicia abandonó su trono de un salto y levantó un puño en señal de victoria.

—¡Dipree Hun'ett está muerto! —proclamó—. ¡El primer noble muerto en esta guerra!

—Te olvidas de Masoj Hun'ett —comentó Briza—, al que mató Drizzt hace diez años. —Y, contra toda prudencia, añadió—: Y de Zaknafein Do'Urden, muerto por tu propia mano.

—Zaknafein no era noble de nacimiento —replicó Malicia, enfadada por la insolencia de la hija.

Las palabras de Briza le picaron la conciencia. Malicia había decidido sacrificar a Zaknafein en lugar de a Drizzt con la oposición de Briza.

Jarlaxle carraspeó en un intento de disuadir a las dos mujeres de prolongar la discusión. El mercenario sabía que debía acabar sus asuntos y salir de la casa Do'Urden lo antes posible. Estaba advertido —aunque los Do'Urden no lo sabían— de que faltaba poco para la hora señalada.

—Aún está por resolver el tema del pago —le recordó a Malicia.

—Dinin se ocupará de pagarte —repuso Malicia, que se despidió del mercenario con un ademán sin desviar la mirada del rostro de Briza.

—Entonces me retiro —dijo Jarlaxle y, con un movimiento de cabeza, indicó a Dinin que lo acompañara.

Antes de que el mercenario diera un paso en dirección a la salida, Vierna, la segunda hija de Malicia, entró en la sala, con el rostro brillante por el calor del entusiasmo.

—Maldición —susurró Jarlaxle por lo bajo.

—¿Qué ocurre? —preguntó la matrona Malicia.

—¡La casa Hun'ett! —gritó Vierna—. ¡Soldados en el patio! ¡Nos atacan!

En el patio de armas, más allá del edificio principal, casi quinientos soldados de la casa Hun'ett —cien más de los calculados por los informes de los espías— penetraron en la casa Do'Urden tras el estallido de un rayo contra los portones de adamantita. Los trescientos cincuenta soldados de la guarnición de los Do'Urden salieron a la carrera de las estalagmitas que les servían de cuarteles para responder al ataque.

Superadas en número pero entrenadas por Zaknafein, las tropas se agruparon en las posiciones defensivas que tenían como principal objetivo proteger a los magos y las sacerdotisas para que pudiesen lanzar sus hechizos.

Todo un contingente de soldados Hun'ett, que podían volar gracias a un hechizo, se lanzaron en picado contra el sector de la pared de la caverna que albergaba los aposentos principales de la casa Do'Urden. Los defensores utilizaron con gran eficacia las pequeñas ballestas de mano y diezmaron a los soldados voladores con sus

dardos emponzoñados. Pero los invasores aéreos habían conseguido sorprender a los defensores, y éstos no tardaron en verse en una situación comprometida.

—¡Hun'ett no tiene el favor de Lloth! —chilló Malicia—. ¡Jamás se atrevería a atacar abiertamente!

Arrugó el gesto cuando el estruendo de los rayos le dieron la réplica.

—¿No? —dijo Briza.

Malicia le dirigió una mirada de amenaza pero ya no tenía tiempo para continuar la discusión. El plan normal de ataque de una casa drow comprendía el asalto de los soldados en combinación con una barrera mental a cargo de las sumas sacerdotisas de la casa. Sin embargo, Malicia no captaba ninguna onda del ataque mental, y esto le confirmó fehacientemente que los atacantes pertenecían a la casa Hun'ett. Al parecer, las sacerdotisas enemigas, apartadas de la gracia de la reina araña, no podían utilizar los poderes otorgados por Lloth para lanzar el ataque mental. De no ser así, Malicia y las hijas, también privadas del favor de la reina araña, no habrían tenido ninguna esperanza de salvación.

—¿Qué los habrá impulsado al ataque? —pensó Malicia en voz alta.

—Desde luego son muy osados —respondió Briza, que había comprendido el razonamiento de la matrona—, al pensar que sólo con los soldados podían eliminar a todos los miembros de nuestra casa.

Todos los presentes en la sala sabían, igual que todos los drows de Menzoberranzan, el castigo brutal e inexorable que recibía cualquier casa incapaz de eliminar totalmente a otra. Los ataques estaban permitidos de una forma encubierta pero no se perdonaba el fracaso.

Rizzen, el actual patrón de la casa Do'Urden, entró en la sala con una expresión muy grave en el rostro.

—Nos doblan en número y perdemos posiciones —informó—. No tardaremos mucho en caer derrotados.

Malicia no quiso aceptar la mala nueva. Abofeteó a Rizzen con tanta fuerza que lo hizo caer al suelo, y después se volvió hacia el mercenario.

—¡Debes llamar a tu banda! —gritó la matrona—. ¡Deprisa!

—Matrona—tartamudeó Jarlaxle, sorprendido—, Bregan D'aerthe es un grupo secreto. No participamos en las guerras abiertas. ¡Hacerlo significaría provocar la ira del consejo regente!

—Te pagaré lo que sea —prometió la madre matrona, desesperada.

—Pero el coste…

—¡Lo que sea! —repitió Malicia.

—Dicha acción… —comenzó Jarlaxle.

Una vez más, Malicia no lo dejó acabar la frase.

—Salva mi casa, mercenario —gritó—. ¡Tus ganancias serán enormes pero te lo

advierto, mucho más te costará el fracaso!

A Jarlaxle no le gustaban las amenazas y mucho menos de una madre matrona desvalida cuyo mundo se desplomaba a su alrededor. No obstante, el dulce sonido de la palabra «ganancias» valía a los oídos del mercenario más que un millar de amenazas. Después de conseguir durante diez años consecutivos unos beneficios extraordinarios del conflicto entre los Do'Urden y los Hun'ett, Jarlaxle no dudaba de la voluntad ni de la capacidad de Malicia para pagar lo prometido, ni tampoco dudaba de que este arreglo resultaría mucho más lucrativo que el otro establecido con la matrona SiNafay Hun'ett a principios de semana.

—Como queráis —respondió a la oferta de la matrona Malicia, y acompañó la respuesta con una reverencia y un floreo de su ridículo sombrero—. Veré qué puedo hacer.

Dirigió un guiño a Dinin, y el hijo mayor se apresuró a seguirlo fuera de la sala.

Cuando los dos salieron al balcón que dominaba el recinto Do'Urden, pudieron ver que la situación había empeorado sensiblemente. Los soldados de la casa Do'Urden —aquellos que todavía estaban vivos— se encontraban atrapados alrededor de una de las inmensas estalagmitas que formaban parte de la entrada.

Uno de los soldados voladores descendió al balcón al descubrir la presencia de un noble Do'Urden, pero Dinin lo despachó en un abrir y cerrar de ojos.

—Bien hecho —comentó Jarlaxle, con una mirada de aprobación.

Se acercó dispuesto a palmear el hombro del hijo mayor, pero éste se apartó.

—Tenemos que ocuparnos de asuntos más urgentes —le recordó Jarlaxle—. Llama a tus tropas, y deprisa, porque si no la victoria será para la casa Hun'ett.

—Tranquilo, amigo Dinin —respondió el mercenario con una carcajada, y cogiendo un pequeño silbato que llevaba colgado del cuello, sopló en él.

Dinin no oyó ningún sonido porque los pitidos del mágico instrumento sólo podían ser escuchados por los miembros de Bregan D'aerthe.

El hijo mayor de los Do'Urden observó asombrado mientras Jarlaxle soplaba las órdenes, y su asombro no tuvo límites cuando más de un centenar de soldados de la casa Hun'ett comenzaron a atacar a sus camaradas.

Bregan D'aerthe sólo era leal a sí mismo.

—No pueden atacarnos —insistió Malicia, paseándose de arriba abajo por la sala —. No cuentan con la ayuda de la reina araña.

—Pese a no contar con su ayuda están a un paso de conseguir la victoria —le recordó Rizzen desde el rincón más alejado de la habitación, donde se había refugiado con toda prudencia.

—¡Tú dijiste que jamás se atreverían a atacar! —le reprochó Briza a la madre—. ¡Incluso cuando intentabas justificar las razones para no realizar nuestro propio

ataque!

Briza recordaba aquella conversación con todo detalle, porque había sido idea suya atacar abiertamente a la casa Hun'ett. Malicia la había reprendido públicamente, y ahora Briza pretendía devolverle la humillación. Su voz sonaba cargada de sarcasmo mientras contestaba a la matrona.

—¿Es posible que la matrona Malicia haya cometido un error?

La réplica de Malicia fue una mirada donde se combinaban la cólera y el terror. Briza le devolvió la mirada sin acobardarse, y de pronto la madre matrona de la casa Do'Urden no se sintió tan invencible y segura de sus acciones. Dio un respingo cuando Maya, la menor de las hijas, apareció en la sala.

—¡Han entrado en la casa! —gritó Briza, convencida de que había llegado el momento final, y empuñó el látigo de cabezas de serpiente—. ¡Y ni siquiera hemos hecho los preparativos para la defensa!

—¡No! —la corrigió Maya—. El enemigo no ha cruzado el balcón. ¡La casa Hun'ett está a punto de perder la batalla!

—Lo sabía —exclamó Malicia, que se irguió envalentonada con la mirada puesta en Briza—. ¡La casa que ataca sin contar con el favor de Lloth comete una locura!

A pesar de sus afirmaciones, Malicia adivinaba que había algo más que el favor de la reina araña en el imprevisto resultado del combate. Su razonamiento la llevó inevitablemente a Jarlaxle y a su banda de truhanes.

Jarlaxle saltó desde el balcón y utilizó las habilidades innatas de los drows para levitar hasta el suelo de la caverna. Al ver que no necesitaba involucrarse en una batalla que estaba controlada, Dinin permaneció en el lugar y observó la marcha del mercenario mientras pensaba en lo que acababa de suceder. Jarlaxle había servido a los dos bandos, y una vez más el mercenario y su banda habían sido los auténticos ganadores. Desde luego, los integrantes de Bregan D'aerthe no tenían escrúpulos, pero Dinin reconoció que eran muy efectivos y descubrió que el mercenario le era simpático.

—¿La acusación ha sido entregada a la matrona Baenre según todos los requisitos? —le preguntó Malicia a Briza cuando la luz de Narbondel, la estalagmita calentada mágicamente que servía de reloj en Menzoberranzan, comenzó su ascenso para marcar el alba del nuevo día.

—La casa regente esperaba la visita —contestó Briza en tono burlón—. Toda la ciudad comenta el ataque y el éxito de la casa Do'Urden ante los invasores de la casa Hun'ett.

La matrona Malicia intentó disimular sin conseguirlo una sonrisa vanidosa. Disfrutaba con la atención y la gloria que de ahora en adelante merecería su casa.

—El consejo regente se reunirá hoy mismo —añadió Briza—. Sin duda para desesperación de la matrona SiNafay Hun'ett y su familia.

Malicia asintió. La destrucción de una casa rival en Menzoberranzan era una práctica legítima entre los drows. Pero si fracasaba en el intento, si sólo quedaba vivo un testigo de sangre noble para presentar la acusación, entonces el consejo regente ordenaba la eliminación definitiva de la casa agresora.

Una llamada hizo que ambas se volvieran hacia la puerta.

—Te llaman, matrona —anunció Rizzen en cuanto entró en la sala—. La matrona Baenre ha enviado una carroza.

Malicia y Briza intercambiaron una mirada nerviosa y esperanzada. Cuando impusieran el castigo a la casa Hun'ett, la casa Do'Urden pasaría a ocupar el octavo lugar dentro de la jerarquía de la cuidad, una posición envidiable, pues únicamente las madres matronas de las primeras ocho casas ocupaban un asiento en el consejo regente de Menzoberranzan.

—¿Ya? —preguntó Briza.

Malicia encogió los hombros como única respuesta; salió de la sala detrás de Rizzen y llegó hasta el balcón. Rizzen tendió una mano para ayudarla, pero Malicia la apartó con violencia. Rebosante de orgullo, la matrona se encaramó a la balaustrada y descendió lentamente hasta el patio de armas, donde se agrupaban los soldados de la casa. El disco volador con la insignia de la casa Baenre flotaba a unos pasos del portón destrozado al comienzo de la batalla.

La madre matrona desfiló con la cabeza bien alta entre las tropas que se empujaban para dejarle paso. Hoy era su día de gloria, el día en que había conseguido un asiento en el consejo regente, el sueño de toda su vida.

—Madre matrona, te acompañaré a través de la ciudad —se ofreció Dinin, que la esperaba en la entrada.

—Permanecerás aquí con el resto de la familia —le ordenó Malicia—. Sólo me han llamado a mí.

—¿Cómo lo sabes? —preguntó Dinin, pero se dio cuenta de que había cometido un error tan pronto como las palabras salieron de su boca.

Cuando Malicia volvió la cabeza para fulminarlo con la mirada, Dinin ya había desaparecido entre los soldados.

—Insolente —murmuró por lo bajo, y ordenó a los soldados que retiraran los restos del portón reparado a medias.

Con una última mirada triunfal a sus súbditos, Malicia cruzó la verja y se instaló en el disco volador.

Ésta no era la primera vez que Malicia respondía a una invitación de la matrona Baenre, así que no se sorprendió cuando varias sacerdotisas Baenre salieron de las sombras para formar un escudo de protección alrededor del disco y su pasajera. La vez anterior, Malicia no las había tenido todas consigo porque desconocía los motivos de la invitación. Ahora, en cambio, cruzó los brazos sobre el pecho en un gesto de

desafío y dejó que los curiosos la contemplaran en el esplendor de la victoria.

Malicia aceptó con orgullo las miradas, convencida de su superioridad. Incluso cuando el disco llegó a la fabulosa verja en forma de telaraña de la casa Baenre, con los mil guardias y las fantásticas edificaciones que abarcaban estalagmitas y estalactitas, el orgullo de Malicia no disminuyó ni un ápice.

Ahora formaba parte del consejo regente, o lo haría dentro de muy poco; ya no tenía razones para sentirse intimidada en ningún lugar de la ciudad.

Al menos era lo que creía.

—Esperan vuestra presencia en la capilla —le informó una de las sacerdotisas Baenre en cuanto el disco se detuvo al pie de la escalera que conducía al gran edificio con forma de cúpula.

Malicia se apeó del vehículo y subió los escalones de piedra pulida. Tan pronto como entró en la capilla advirtió la presencia de una figura sentada en una de las sillas instaladas en el altar central. La drow, la única persona visible en la sala, no parecía haberse dado cuenta de la entrada de la madre matrona. Permanecía sentada cómodamente, muy entretenida en contemplar la enorme imagen mágica en el techo de la cúpula que primero mostraba una araña gigante y después una hermosa mujer drow.

Cuando se acercó, Malicia reconoció las vestiduras de una madre matrona, y dio por sentado, como había hecho desde el primer momento, que se trataba de la matrona Baenre, el ser más poderoso de toda Menzoberranzan, que la esperaba. Malicia subió la escalera del altar, y se acercó a la drow por la espalda. Sin esperar la invitación, avanzó con toda osadía para saludar a la otra madre matrona.

Sin embargo, no se trataba de la figura anciana y encogida de la matrona Baenre la que Malicia Do'Urden encontró en el altar de la capilla Baenre. La madre matrona sentada no había superado la longevidad habitual de los drows ni era tan arrugada y seca como una momia. De hecho, esta drow tenía más o menos la misma edad de Malicia y era bastante pequeña. Malicia la conocía demasiado bien.

—¡SiNafay! —gritó y a punto estuvo de caerse por la sorpresa.

—Malicia —respondió la otra, muy tranquila.

Un sinfín de posibilidades desagradables desfilaron por la mente de Malicia. SiNafay Hun'ett tendría que haber estado refugiada en su casa junto al resto de la familia a la espera de la aniquilación. En cambio, aparecía sentada la mar de feliz en el recinto sagrado de la familia más importante de Menzoberranzan.

—¡No tienes ningún derecho a estar aquí! —protestó Malicia, con los puños apretados contra las caderas.

Por un instante pensó en atacar a su rival allí mismo, en estrangular a SiNafay con sus propias manos.

—Tranquilízate, Malicia —le recomendó SiNafay, despreocupada—. Como tú,

estoy aquí invitada por la matrona Baenre.

La mención de ésta y el recordatorio del lugar donde se encontraban sosegaron a Malicia. ¡Ésta era la capilla de la casa Baenre y no su casa! Malicia se dirigió al lado opuesto del altar circular y tomó asiento, sin apartar la mirada ni por un instante de la presumida sonrisa de SiNafay Hun'ett.

Después de unos minutos de silencio que le parecieron eternos, Malicia no pudo contenerse más.

—Fue la casa Hun'ett la que atacó a mi familia en la última oscuridad de Narbondel —afirmó—. Tengo numerosos testigos del hecho. ¡No puede haber ninguna duda!

—Ninguna —contestó SiNafay, y su asentimiento pilló a Malicia con la guardia baja.

—¿Admites el hecho? —exclamó Malicia, frustrada.

—Desde luego —dijo SiNafay—. Nunca lo he negado.

—Aun así estás viva —dijo Malicia, con desprecio—. Las leyes de Menzoberranzan exigen que el peso de la justicia caiga sobre ti y tu familia.

—¿Justicia? —SiNafay soltó la carcajada ante una idea tan estúpida. La justicia nunca había sido más que una fachada y una manera de simular un cierto orden en el caos de Menzoberranzan—. Actué de acuerdo con el mandato de la reina araña.

—Si la reina araña aprobaba tus méritos, habrías conseguido la victoria — razonó Malicia.

—No necesariamente —interrumpió otra voz.

Malicia y SiNafay se volvieron cuando la matrona Baenre apareció por arte de magia en su trono, ubicado en el lado más alejado del altar.

Malicia deseó poder descargar su ira contra la anciana madre matrona por espiar la conversación y por la aparente negativa a las acusaciones contra SiNafay. Pero si Malicia había conseguido sobrevivir a los peligros de Menzoberranzan durante quinientos años, era porque comprendía los riesgos de provocar la cólera de alguien como la matrona Baenre.

—Reclamo el derecho de acusación contra la casa Hun'ett —dijo Malicia, sin alzar la voz.

—Concedido —repuso la matrona Baenre—. Como has dicho, y SiNafay ha estado de acuerdo, no hay ninguna duda.

Malicia se volvió triunfante hacia SiNafay, pero la madre matrona de la casa Hun'ett permanecía tan tranquila y sonriente como antes.

—Entonces, ¿por qué está aquí? —protestó Malicia, con un tono casi histérico—. SiNafay está fuera de la ley. No…

—No hemos puesto ninguna objeción a tus palabras —la interrumpió la matrona Baenre—. La casa Hun'ett atacó y fracasó. El castigo que merecen sus acciones es

bien conocido y aceptado por todos, y el consejo regente se reunirá hoy mismo para ocuparse de que se haga justicia.

—Entonces, ¿por qué está aquí SiNafay? —repitió Malicia.

—¿Dudas de la sabiduría de mi ataque? —le preguntó SiNafay a Malicia, casi sin poder contener la risa.

—Fuiste derrotada —le recordó Malicia—. Ahí tienes la respuesta.

—Lloth exigió el ataque —dijo la matrona Baenre.

—Entonces, ¿por qué fue derrotada la casa Hun'ett? —insistió Malicia, empecinada—. Si la reina araña…

—No he dicho que la reina araña hubiese dado la bendición a la casa Hun'ett —afirmó la matrona Baenre sin dejarle acabar la frase y un tanto enfadada.

Malicia se movió inquieta en su silla, al recordar dónde estaba y su situación.

—Sólo he dicho que Lloth exigió el ataque —añadió la matrona Baenre—. Durante diez años Menzoberranzan ha soportado el espectáculo de vuestra guerra privada. Os aseguro que ya no le interesaba a nadie. Tenía que acabarse de una vez por todas.

—Y se acabó —declaró Malicia y se puso de pie—. ¡La casa Do'Urden consiguió la victoria, y reclamo el derecho de acusación contra SiNafay Hun'ett y su familia!

—Siéntate, Malicia —intervino SiNafay—. En todo esto hay algo más que tu derecho de acusación.

Malicia miró a la matrona Baenre en busca de la confirmación, aunque dadas las circunstancias no podía dudar de las palabras de SiNafay.

—Así es —le respondió la matrona Baenre—. La casa Do'Urden ha ganado y la casa Hun'ett dejará de existir.

Malicia se sentó otra vez y dirigió una sonrisa de satisfacción a SiNafay. Sin embargo, la madre matrona de la casa Hun'ett no parecía preocupada en lo más mínimo.

—Presenciaré la destrucción de tu casa con enorme placer —le comunicó Malicia a su rival. Se volvió hacia Baenre—. ¿Cuándo se ejecutará el castigo?

—Ya se ha cumplido —contestó lacónicamente la matrona Baenre.

—¡SiNafay vive! —gritó Malicia.

—No —la corrigió la anciana madre matrona—. Vive la que fue SiNafay Hun'ett.

Por fin Malicia comenzaba a comprender. La casa Baenre siempre había sido oportunista. ¿Cabía suponer que la matrona Baenre se había apoderado de las sumas sacerdotisas de la casa Hun'ett para incorporarlas a sus filas?

—¿La protegerás? —se atrevió a preguntar Malicia.

—No —contestó la matrona Baenre con calma—. Esa tarea recaerá sobre ti.

Los ojos de Malicia se abrieron como platos. Jamás en los centenares de años que llevaba al servicio de Lloth como gran sacerdotisa le habían encomendado una tarea

más desagradable.

—¡Es mi enemiga! ¿Cómo puedes pedir que le dé asilo?

—Ella es tu hija —replicó la matrona Baenre. Con un tono más suave, y una leve sonrisa de picardía añadió—: Tu hija mayor que ha regresado de Ched Nasad, o de cualquier otra ciudad de nuestra raza.

—¿Por qué haces esto? —quiso saber Malicia—. ¡Es algo sin precedentes!

—No del todo —dijo la matrona Baenre.

Sus dedos repiquetearon sobre los brazos del trono mientras recordaba algunas de las extrañas consecuencias de la interminable serie de batallas libradas en la ciudad de los drows.

—No niego que tu observación es correcta en apariencia —añadió la matrona—. Pero sin duda sabes muy bien que las apariencias ocultan muchas de las cosas que suceden en Menzoberranzan. Es inevitable que se destruya la casa Hun'ett y se ejecute a todos sus nobles. Después de todo, es la forma civilizada de hacer las cosas. —Hizo una pausa para asegurarse de que Malicia comprendía su explicación—. Al menos, tiene que parecer que son ejecutados.

—¿Y te encargarás de hacerlo? —inquirió Malicia.

—Ya está hecho —afirmó la matrona Baenre.

—¿Y cuál es el sentido de todo esto?

—Cuando la casa Hun'ett inició el ataque contra tu casa, ¿se te ocurrió implorar la ayuda de la reina araña? —preguntó de improviso la matrona Baenre.

La pregunta sorprendió a Malicia, y tener que dar una respuesta la inquietaba todavía más.

—Y cuando fracasó el ataque de la casa Hun'ett, ¿rezaste acaso a la reina araña para dar las gracias? —prosiguió la matrona Baenre, con un tono helado—. ¿Llamaste a alguna de las doncellas de Lloth en el momento de la victoria, Malicia Do'Urden?

—¿Es que soy la acusada? —protestó Malicia—. Sabes la respuesta, matrona Baenre. —Inquieta, miró a SiNafay mientras contestaba, ante el riesgo de revelar alguna información valiosa—. Estás enterada de mi situación respecto a la reina araña. No me atreví a invocar a una doncella sin tener alguna señal de que hubiese recuperado el favor de Lloth.

—Y no has visto ninguna señal —intervino SiNafay.

—Ninguna, aparte de la derrota de mi rival —replicó Malicia, con inquina.

—El triunfo no fue una señal de la reina araña —les informó la matrona Baenre —. Lloth no se involucró en vuestra pelea. Sólo exigió que se acabara.

—¿Está satisfecha con el resultado? —preguntó Malicia sin ningún rodeo.

—Todavía está por verse —contestó la matrona Baenre—. Hace muchos años, Lloth manifestó claramente su deseo de que Malicia Do'Urden tuviese un asiento en

el consejo regente. Con la próxima luz de Narbondel, se cumplirá su deseo.

Malicia alzó la barbilla, orgullosa.

—Pero debes comprender tu dilema —le reprochó la matrona Baenre, levantándose del trono.

Malicia se encogió, inquieta.

—Has perdido a más de la mitad de tus soldados —añadió Baenre—. Y no tienes una familia numerosa que te dé su apoyo. Gobiernas la octava casa de la ciudad, pero todos saben que no cuentas con el favor de la reina araña. ¿Cuánto tiempo crees que la casa Do'Urden podrá sostener su posición? ¡Todavía no has ocupado tu puesto en el consejo regente y éste ya corre peligro!

Malicia no podía refutar la lógica de la vieja matrona. Las dos sabían cómo eran las cosas en Menzoberranzan. Con la casa Do'Urden casi desprotegida, cualquier casa menor no tardaría en aprovechar la oportunidad para escalar posiciones. El ataque de la casa Hun'ett no sería la última batalla librada en el patio de la casa Do'Urden.

—Por lo tanto te doy a SiNafay Hun'ett…, Shi'nayne Do'Urden: una nueva hija, otra gran sacerdotisa… —dijo la matrona Baenre.

Se volvió hacia SiNafay dispuesta a proseguir la explicación, pero Malicia se distrajo súbitamente cuando una voz sonó en su mente, un mensaje telepático.

Manténla a tu lado sólo el tiempo que la necesites, Malicia Do'Urden —dijo la voz.

Malicia miró a su alrededor al adivinar la fuente de la comunicación. En la visita anterior a la casa Baenre, había conocido al desollador mental de la matrona Baenre, una bestia telepática. La criatura no se encontraba a la vista, pero tampoco lo había estado su ama cuando Malicia había entrado en la capilla. Malicia miró las sillas vacías en el altar sin descubrir ningún indicio de ocupantes en los muebles de piedra.

Un segundo mensaje telepático disipó sus dudas.

Cuando llegue el momento lo sabrás.

—… y los cincuenta soldados restantes de la casa Hun'ett —proseguía la matrona Baenre—. ¿Estás de acuerdo, Malicia?

Malicia miró a SiNafay con una expresión que podía entenderse como de asentimiento o de mordaz ironía.

—Sí—contestó.

—Entonces ve, Shi'nayne Do'Urden —le ordenó la matrona Baenre a SiNafay— . Reúne a tus soldados en el patio. Mis hechiceros se encargarán de llevarte en secreto a la casa Do'Urden.

SiNafay dirigió una mirada de sospecha a Malicia y después abandonó la capilla.

—Lo he entendido —manifestó Malicia en cuanto salió SiNafay.

—¡No has entendido nada! —le gritó la matrona Baenre, hecha una furia—. ¡He hecho todo lo que he podido por ti, Malicia Do'Urden! Era el deseo de Lloth que

tuvieses un asiento en el consejo regente, y lo he conseguido a base de un gran sacrificio personal.

Malicia comprendió entonces, sin ninguna duda, que la casa Baenre había empujado a la acción a la casa Hun'ett. Se pregunto hasta dónde llegaría la influencia de la matrona Baenre. Quizá la madre matrona había previsto, y probablemente arreglado, la conducta de Jarlaxle y los soldados de Bregan D'aerthe, que habían decidido el resultado de la batalla.

Tendría que ocuparse de averiguar esto último. Jarlaxle había diezmado los tesoros de la casa Do'Urden.

—Nunca más —añadió la matrona Baenre—. Ahora dependes de tus propios medios. No tienes el favor de Lloth, y es la única manera en que tú y la casa Do'Urden podréis sobrevivir.

La mano de Malicia apretó con tanta fuerza el brazo de su silla que casi esperó oír el ruido de la piedra al romperse. Había esperado que, con la derrota de la casa Hun'ett, quedaran perdonados los actos sacrílegos cometidos por su hijo menor.

—Ya sabes lo que debes hacer —concluyó la matrona Baenre—. Corrige el mal, Malicia. Me he arriesgado en tu defensa. ¡No toleraré más fracasos!

Dinin recibió a Malicia cuando el disco volador la dejó delante del de adamantita de la casa Do'Urden.

—Ya nos han informado de los arreglos —dijo Dinin, que siguió a Malicia a través del patio de armas y levitó a su lado hasta el balcón entrada a los aposentos—. Toda la familia se encuentra en la antecámara, incluido su miembro más reciente —añadió Dinin, con un guiño.

Malicia no respondió al intento humorístico de su hijo. Lo apartó de un empellón y avanzó furiosa por el pasillo central. Con una orden que sonó como un ladrido, mandó que se abrieran las puertas de la antecámara. La familia se apartó del camino mientras ella se dirigía a ocupar su trono a la cabecera de la mesa con forma de araña.

Los presentes esperaban mantener una larga reunión en la que serían informados de los cambios en la situación y los desafíos del futuro. En cambio sólo tuvieron un breve atisbo de la cólera que abrasaba la matrona Malicia. Ésta miró a cada uno de ellos para hacerles entender claramente que no estaba dispuesta a aceptar desobediencias ni fracasos, y, con una voz que parecía el chirrido del roce de las piedras, exigió:

—¡Buscad a Drizzt y traedlo aquí!

Briza abrió la boca para protestar, pero Malicia la silenció con una mirada terrible. La hija mayor, tan obcecada como la madre y siempre dispuesta a la discusión, desvió la mirada. Y nadie más entre los presentes, a pesar de que compartían la preocupación de Briza, se atrevió a decir nada en contra.

Malicia dejó que se ocuparan en pensar la manera de cumplir la orden. Los detalles no le interesaban.

La única parte que se reservaba para sí misma era la de empuñar la daga de ceremonias y clavarla en el pecho de su hijo menor.

2

Voces en la oscuridad

Drizzt estiró los músculos doloridos y se forzó a sí mismo a ponerse de pie. Los esfuerzos del combate contra el basilisco la noche pasada, al haberse dejado llevar por los instintos primitivos tan necesarios para sobrevivir, lo habían dejado exhausto. De todos modos, no podía permitirse dormir más; el rebaño de vaquillas, su reserva de alimentos, se había dispersado entre el laberinto de túneles y tenía que recuperarlo.

El joven echó una rápida ojeada a la pequeña y sencilla cueva donde vivía para asegurarse de que todo estaba en orden. Detuvo la .mirada en la estatuilla de la pantera. Echaba mucho de menos la compañía de *Guenhwyvar*. Durante la lucha contra el basilisco, Drizzt había retenido a la pantera a su lado demasiado tiempo —casi toda la noche— y *Guenhwyvar* necesitaba descansar en el plano astral. Tendría que esperar un día entero para invocar su presencia; sería una insensatez llamarla sin la justificación de una situación realmente desesperada. Con un gesto de resignación, Drizzt guardó la figura en un bolsillo y trató en vano de olvidar la soledad.

Después de inspeccionar la barrera de piedras que cerraba la entrada del pasillo principal, Drizzt se dirigió a un túnel más pequeño en el fondo de la cueva. Observó las marcas en la pared junto a la entrada, las muescas que marcaban el paso de los días. En un gesto casi automático trazó otra raya aunque comprendió que no tenía importancia. ¿Cuántas veces se había olvidado de hacerlo? ¿Cuántos días habían pasado sin darse cuenta, entre los centenares de muescas en la pared?

De todas maneras, ya no le parecía importante. El día y la noche eran uno, y todos los días eran el mismo, en la vida del cazador. Entró en el túnel y se arrastró durante muchos minutos en dirección a la débil luminosidad que aparecía en el otro extremo. Si bien la presencia de aquella luz, producida por el resplandor de una extraña variedad de hongos, habría sido normalmente una molestia para los ojos de un elfo oscuro, Drizzt experimentaba una auténtica sensación de seguridad mientras recorría el pasadizo que desembocaba en una gran caverna.

El suelo tenía dos niveles; en el más bajo, cubierto de musgo, había un arroyo, en el otro, un bosquecillo de setas gigantes. Drizzt caminó hacia el bosquecillo, aunque su presencia no solía ser bien recibida. Sabía que los micónidos, los hombres-hongo, un rarísimo cruce entre humanoides y amanitas venenosas, lo vigilaban inquietos. El basilisco había llegado hasta allí en sus primeras incursiones por la región, y los micónidos habían sufrido grandes pérdidas. Sin duda ahora desconfiaban de cualquiera, pero Drizzt sospechaba que sabían que él había matado al monstruo. Los micónidos no eran seres estúpidos; si él no desenvainaba las armas y no hacía ningún

movimiento inesperado, no se opondrían a su paso por el bosquecillo.

La pared hasta el nivel superior tenía unos tres metros de altura y era casi vertical. Aun así, no era un obstáculo para el joven, que subió por ella como quien sube una escalinata. Un grupo de micónidos se desplegó a su alrededor en cuanto llegó arriba; algunos sólo le llegaban al pecho, pero la mayoría lo doblaba en altura. Drizzt cruzó los brazos sobre el pecho, un gesto aceptado en toda la Antípoda Oscura como señal de paz.

Para los hombres-hongo, el aspecto del drow era repugnante —igual que le pasaba a él respecto a ellos—, si bien comprendían que el guerrero había destruido al basilisco. Durante muchos años los micónidos habían sido vecinos del drow vagabundo, todos ocupados en proteger la caverna que era su refugio común. Los lugares como éste —un oasis provisto de plantas comestibles, un arroyo con peces y un rebaño de vaquillas— no abundaban en las enormes y desiertas cavernas de la Antípoda Oscura, y los depredadores que rondaban por los túneles exteriores acababan por descubrir la entrada. Entonces quedaba a cargo de los hombres-hongo y de Drizzt defender los dominios.

El mayor de los micónidos avanzó para situarse delante del elfo oscuro. Drizzt no se movió, atento a la importancia de establecer un contacto amistoso con el nuevo rey de la colonia, pero tensó los músculos, dispuesto a apartarse de un salto si las cosas se ponían feas.

El micónido escupió un puñado de esporas. Drizzt las estudió en la fracción de segundo que tardaron en posarse sobre él, consciente de que los micónidos adultos podían lanzar muchas clases de esporas, algunas bastante peligrosas. Pero reconoció el color de la nube y no se apartó.

Rey muerto. Yo rey —transmitió el hombre—hongo a través del vínculo telepático establecido.

Tú eres rey —respondió Drizzt, telepáticamente. ¡Cuánto deseaba que estos seres pudiesen hablar en voz alta!— *¿Igual que antes?*

Fondo para elfo oscuro, bosquecillo para micónidos —contestó el rey.

De acuerdo.

¡Bosquecillo para micónidos!—pensó otra vez el hombre—hongo, enfático.

Drizzt bajó en silencio hasta el nivel inferior. Había conseguido renovar el acuerdo con los hombres-hongo: ni él ni el nuevo rey tenían ningún deseo de continuar la reunión.

El joven cruzó de un salto el arroyo, que tenía un metro y medio de ancho, y caminó deprisa por el musgo espeso. La caverna era más larga que ancha y se extendía durante muchos metros; casi al final había una pequeña curva antes de llegar a la salida que comunicaba con el laberinto de túneles de la Antípoda Oscura. Cuando llegó a la curva, vio la destrucción causada por el basilisco. Había varias vaquillas a

medio comer —Drizzt tendría que ocuparse de los cadáveres antes de que el olor atrajera a más visitantes indeseables— y otras permanecían absolutamente inmóviles, convertidas en piedra por la mirada del terrible monstruo. Delante mismo de la salida se erguía el antiguo rey de los micónidos, un gigante de cuatro metros de altura, transformado en estatua.

Drizzt hizo una pausa para contemplarlo. Jamás había sabido el nombre del hombre-hongo y nunca le había dicho el suyo, aunque suponía que aquella cosa había sido como mínimo su aliado, quizás incluso un amigo. Habían vivido como vecinos durante muchos años, si bien casi nunca se encontraban, y los dos se habían sentido más seguros sólo con la presencia del otro. De todos modos, Drizzt no experimentó ninguna pena al ver al aliado petrificado. En la Antípoda Oscura sólo sobrevivían los más fuertes, y en esta ocasión el rey de los micónidos no había tenido suerte.

En las profundidades de la Antípoda Oscura no existía la segunda oportunidad para los perdedores.

De vuelta en los túneles, Drizzt notó que aumentaba su cólera. La recibió de buen grado, con el pensamiento puesto en la destrucción de sus dominios y aceptándola como una aliada. Recorrió una serie de pasillos y tomó por el mismo donde la noche anterior había colocado la esfera de oscuridad, y donde *Guenhwyvar* se había agazapado, lista para saltar sobre el basilisco. El hechizo se había esfumado hacía horas y, gracias a la infravisión, pudo ver varios cuerpos calientes que se movían sobre el cadáver del monstruo.

Ver el cuerpo de aquella cosa incrementó la cólera del cazador.

Involuntariamente echó mano a una de las cimitarras y, como si estuviese dotada de voluntad propia, el arma hendió de un golpe los sesos del basilisco cuando Drizzt pasó junto a la cabeza. Las ratas ciegas intentaron escapar al oír el ruido y una vez más Drizzt, sin pensarlo, utilizó la segunda cimitarra para cazar a uno de los roedores. Sin detenerse, recogió la rata y la guardó en la bolsa. Encontrar las vaquillas podía llevarle mucho tiempo, y necesitaba comer.

Durante el resto de aquel día y parte del siguiente, el cazador se alejó de su dominio. La carne de la rata no era un bocado muy apetitoso, pero era suficiente para alimentarlo y le permitió continuar la marcha, le permitió sobrevivir. Para un cazador en la Antípoda Oscura no había nada más importante.

Al segundo día de marcha, Drizzt advirtió que se acercaba a un grupo de reses extraviadas. Llamó a *Guenhwyvar* y, con su ayuda, no tuvo mayores problemas en dar con las vaquillas. Había confiado en encontrar a toda la manada, pero sólo había seis en aquella región. Seis era mejor que nada, y Drizzt utilizó a la pantera para arriar a las vaquillas de regreso a la caverna. El joven marchó sin descanso, consciente de que la tarea sería mucho más fácil y segura con *Guenhwyvar* a su lado. Cuando la pantera agotó las fuerzas y tuvo que regresar al plano astral, las vaquillas

pastaban otra vez en el musgo junto al arroyo.

El drow volvió a partir enseguida, en esta ocasión con dos ratas en el morral. Llamó a *Guenhwyvar* cuando necesitó sus servicios y la despidió cuando fue el momento de hacerlo. Repitió el proceso otra vez, pero luego pasaron los días sin encontrar ningún rastro de las vaquillas. Aun así no renunció a la búsqueda. Las vaquillas asustadas podían recorrer grandes distancias, y necesitaría semanas antes de que pudiese recuperarlas a todas en el laberinto de túneles y cavernas.

Drizzt conseguía comida cuando se presentaba la ocasión; cazaba murciélagos con un lanzamiento de daga —después de arrojar al aire un puñado de guijarros para despistar a la presa— y cangrejos gigantes aplastándolos con una piedra. Por fin, Drizzt se cansó de buscar y añoró la seguridad de la pequeña cueva. Dudaba de la capacidad de las vaquillas para sobrevivir después de tanto tiempo en los túneles, sin agua ni musgo, y aceptó la pérdida del resto del rebaño. Decidió regresar y tomó una ruta que lo conduciría hasta la caverna desde otra dirección.

Sólo si encontraba alguna huella fresca de la manada perdida cambiaría de rumbo, pero al pasar por una curva a mitad de camino de regreso, un sonido extraño captó su atención.

Drizzt apoyó las manos contra la piedra y sintió las sutiles y rítmicas vibraciones. No muy lejos, algo golpeaba la piedra; parecían los golpes acompasados de un martillo.

El cazador desenfundó las cimitarras y avanzó por los túneles guiado por las vibraciones.

Se agazapó al ver las oscilaciones de las llamas de una hoguera, pero no escapó, atraído por el conocimiento de que allí había un ser inteligente. Aunque era lógico suponer que el extraño resultaría ser una amenaza, Drizzt rogaba para que esta vez no fuese así.

Entonces los vio. Había dos ocupados en golpear la piedra con picos, un tercero recogía las piedras en una carretilla, y otros dos montaban guardia. El cazador comprendió en el acto que tenía que haber más centinelas en la zona; probablemente había pasado entre ellos sin verlos. Utilizando uno de sus dones innatos, Drizzt levitó sin apartar las manos de la piedra para poder guiarse. Por suerte, el techo del túnel quedaba bastante alto, por lo que pudo observar a los mineros sin mucho riesgo.

Eran más bajos que él y calvos, con torsos anchos como barriles y muy musculosos, perfectamente adecuados para el trabajo de mineros que era la finalidad de sus vidas. Drizzt había tenido un contacto previo con esta raza y había aprendido mucho sobre ellos en los años pasados en la Academia de Menzoberranzan. Eran svirfneblis, enanos de las profundidades, los enemigos más odiados por los drows en toda la Antípoda Oscura.

Una vez, hacía muchos años, Drizzt había guiado a una patrulla drow en el

combate contra un grupo de svirfneblis y él mismo había derrotado a un elemental terrestre invocado por el jefe de los enanos. El joven recordó aquel encuentro, y, como le sucedía cada vez que rememoraba algo de su pasado, lo invadió la tristeza. Había sido capturado por los enanos, atado sin miramientos, y mantenido prisionero en una cámara secreta. Sin embargo los svirfneblis no lo habían maltratado, aunque sospechaban —y así se lo explicaron— que quizá se verían obligados a matarlo. El jefe del grupo le había prometido actuar con la mayor misericordia posible dadas las circunstancias.

Pero la patrulla de Drizzt, al mando de Dinin, su hermano, había acudido en su rescate, y cuando asaltaron la cámara no tuvieron compasión con los enanos. Drizzt había podido convencer a su hermano para que perdonara al jefe de los svirfneblis, pero Dinin, en una demostración de la típica crueldad de los drows, había ordenado que le cortaran las manos antes de dejarlo ir.

Drizzt reprimió los recuerdos y concentró su atención en el presente. Los enanos de las profundidades podían ser unos rivales formidables, y sin duda no les haría ninguna gracia encontrarse con un elfo oscuro durante sus actividades mineras. Tenía que mantenerse alerta.

Al parecer los mineros habían dado con un buen filón, porque comentaban el hallazgo muy excitados. Drizzt disfrutó con los sonidos de los vocablos, aunque no entendía ni una sola palabra del extraño lenguaje de los enanos. Una sonrisa, que por una vez no estaba inspirada por la victoria en algún combate, apareció en el rostro de Drizzt mientras los svirfneblis corrían entre las piedras, cargaban las carretillas y llamaban a los demás para que participaran del bullicio. Tal como había sospechado, más de una docena de enanos aparecieron en la escena.

Drizzt se instaló en una cornisa alta y observó a los mineros hasta mucho después de desaparecer los efectos del hechizo de levitación. Cuando por fin los enanos acabaron de cargar las carretillas hasta los topes, formaron una columna y abandonaron la caverna. Drizzt comprendió que lo más prudente era esperar a que se alejaran y a continuación reemprender el camino de vuelta a casa.

No obstante, en contra de la lógica impuesta por la supervivencia, el drow descubrió que no era fácil dejar que las voces desaparecieran en la distancia. Descendió hasta el suelo del túnel y siguió a la caravana de los svirfneblis, preguntándose adonde lo llevaría.

Durante muchos días Drizzt marchó detrás de los enanos. Resistió a la tentación de llamar a *Guenhwyvar*, consciente de que a la pantera le vendría bien un descanso prolongado y que él por ahora tenía suficiente con oír la charla de los enanos, aunque fuera de lejos. Todos los instintos indicaban al cazador que debía abandonar la persecución, pero por primera vez en mucho tiempo, Drizzt dominó a su parte más primitiva. En esos momentos, escuchar las voces de los enanos era una necesidad que

se imponía a todas las demás.

Por fin llegó a una zona donde los túneles se veían trabajados y supo que se aproximaba al país de los svirfneblis. Una vez más apareció la sombra del peligro, y tampoco esta vez le hizo caso. Caminó más deprisa hasta tener la caravana a la vista. Sospechaba que los svirfneblis tenían montadas algunas trampas muy ingeniosas.

Vio cómo los enanos contaban los pasos y evitaban algunos sectores. Drizzt repitió los movimientos con precisión y asintió al ver una piedra suelta aquí y un alambre casi a ras del suelo más allá. De pronto otras voces se sumaron a las de los mineros, y Drizzt se ocultó deprisa detrás de unas piedras.

El grupo había llegado a una escalera muy larga y ancha que ascendía entre dos paredes cortadas a pico y sin ninguna grieta. A un lado de la escalera había una abertura con las medidas justas para permitir la entrada de las carretillas, y Drizzt observó admirado cómo los mineros llevaban las carretillas hasta la abertura y enganchaban la primera a una cadena. Una serie de golpes en la piedra sirvieron de señal a un operario invisible, y la cadena se tensó, con lo que arrastró la carretilla al agujero. Una tras otra, las demás siguieron el mismo camino, y también disminuyó el número de enanos que subían la escalera después de entregar la carga.

En el momento en que los dos últimos enanos engancharon la carretilla y dieron la señal, Drizzt actuó llevado por la desesperación. Esperó a que los enanos le dieran la espalda; entonces corrió hasta la carretilla, y se montó en ella cuando ya entraba en el agujero. Drizzt comprendió el alcance de su tontería cuando un enano, al parecer sin advertir su presencia, cerró el agujero con una piedra. Le había cortado la retirada.

La cadena tiró de la carretilla y la hizo subir en un ángulo con la misma pendiente de la escalera. Drizzt no conseguía ver nada delante, porque la carretilla, diseñada para un encaje perfecto, ocupaba todo el alto y el ancho del túnel. El drow observó que el vehículo tenía unas ruedas pequeñas en los lados para facilitar el paso. Le parecía fantástico estar otra vez ante la obra de seres inteligentes pero no podía pasar por alto el peligro en que se encontraba. Los svirfneblis no tolerarían la presencia de un elfo oscuro; utilizarían las armas antes de hacer preguntas.

Después de varios minutos, el túnel llegó al nivel superior, donde se ensanchaba. Un svirfnebli se encargaba de dar vueltas a la manivela que arrastraba las carretillas. Atento a su trabajo, el enano no vio la sombra oscura que saltaba del último vehículo y se deslizaba en silencio por una puerta lateral.

Drizzt oyó voces en cuanto abrió la puerta. Siguió adelante porque no tenía otra opción, y se tendió boca abajo en una cornisa estrecha. Los enanos, mineros y guardias, se hallaban más abajo, en el rellano de la escalera. Al menos había una veintena que escuchaban el relato de los mineros sobre el filón.

Al fondo del rellano, a través de las enormes hojas entreabiertas de una puerta de piedra con cantos y goznes metálicos, Drizzt pudo atisbar la ciudad de los svirfneblis.

El drow sólo podía ver una parte, y no muy bien, pero calculó que la caverna más allá de la puerta no era tan grande como la que albergaba a Menzoberranzan.

¡Quería entrar! Deseaba bajar de la cornisa y atravesar aquella puerta, entregarse a los enanos de las profundidades y aceptar la sentencia que estimaran conveniente. Quizá lo aceptarían. Quizá verían a Drizzt Do'Urden como era de verdad.

El grupo del rellano, sin dejar de charlar y reír, entró en la ciudad.

Había llegado el momento. Tenía que saltar y seguirlos más allá de la puerta.

Pero el cazador, el ser que había sobrevivido más de una década en el entorno salvaje de la Antípoda Oscura, no podía moverse de la cornisa. El cazador, el ser que había derrotado al basilisco y a otro millar de monstruos, no podía confiar en la misericordia de la civilización. El cazador no comprendía estos conceptos.

La puerta se cerró con gran estrépito, y se apagó la luz de esperanza que había surgido en el corazón de Drizzt.

Después de un largo y atormentado momento, Drizzt Do'Urden abandonó la cornisa y saltó hasta el rellano. De pronto se le nublaron los ojos, cuando bajaba para alejarse de la vida bulliciosa al otro lado de la puerta, y sólo fueron los instintos primitivos del cazador los que advirtieron la presencia de los guardias. El cazador esquivó a los enanos con un salto prodigioso y corrió en busca de la libertad ofrecida por los túneles de la Antípoda Oscura.

Cuando estuvo bien lejos de la ciudad de los svirfneblis, Drizzt metió una mano en el bolsillo y sacó la estatuilla dispuesto a llamar a su compañera. Pero la guardó al cabo de un segundo. Se negó a llamar a la pantera como una forma de castigo por su momento de cobardía. Si hubiese sido más fuerte y hubiese atravesado la puerta podría haber puesto fin a su calvario, de una manera u otra.

Los instintos del cazador lucharon por imponerse mientras Drizzt marchaba por los túneles que lo conducían hasta la caverna donde tenía su casa. A medida que se adentraba en la Antípoda Oscura y los peligros aumentaban a cada paso, los instintos apartaron de su mente cualquier pensamiento sobre los svirfneblis y su ciudad.

Estos instintos primitivos eran la salvación y al mismo tiempo la maldición de Drizzt Do'Urden.

3

Cimitarras y serpientes

—¿Cuántas semanas han pasado? —le preguntó Dinin a Briza a través del código mudo de los drows—. ¿Cuántas semanas hace que recorremos estos túneles a la caza de nuestro hermano, el renegado?

La expresión de Dinin revelaba el sarcasmo de la pregunta mientras la transmitía. Briza frunció el entrecejo sin responderle. Tenía todavía menos interés que él en esta tediosa tarea. Era una de las sumas sacerdotisas de Lloth y había sido hasta hacía poco la hija mayor, por lo cual merecía una posición prominente dentro de la jerarquía familiar. Jamás la habrían enviado en una misión de este tipo. Pero ahora, por algún motivo inexplicable, SiNafay Hun'ett se había unido a la familia y Briza se había visto relegada a un rango inferior.

—¿Cinco? —añadió Dinin, cada vez más furioso a medida que movía los dedos —. ¿Seis? ¿Cuánto tiempo ha pasado, hermana? —insistió—. ¿Cuánto tiempo lleva Shi'na…, Shi'nayne… sentada junto a la matrona Malicia?

Briza empuñó el látigo de cabezas de serpiente, y se volvió colérica hacia su hermano. Dinin, al comprender que se había pasado de la raya con tantos comentarios irónicos, desenvainó la espada e intentó esquivar el azote. El golpe de Briza fue como un rayo que atravesó la ridícula defensa de Dinin, y tres de las seis cabezas clavaron los colmillos en el pecho y un hombro del hijo mayor de los Do'Urden. Un dolor helado sacudió el cuerpo de Dinin, y la secuela fue un entumecimiento que lo dejó inerme. Bajó el brazo que sostenía la espada y comenzó a caer de bruces.

La gran sacerdotisa tendió una mano, lo cogió por la garganta, Y lo mantuvo erguido de puntillas. Después, miró a los otros cinco miembros del grupo para asegurarse de que ninguno tenía la intención de ayudar a Dinin, y estrelló a su hermano contra la pared de piedra. Briza se apoyó con todas sus fuerzas contra Dinin, sin aflojar la presión en la garganta.

—Un varón prudente tendría más cuidado con las cosas que dice —lo increpó en voz alta, a pesar de que ella y los demás habían recibido instrucciones específicas por parte de la matrona Malicia de que sólo debían emplear el código mudo en cuanto dejaran atrás los límites de Menzoberranzan.

Dinin tardó un rato en comprender la gravedad de su situación. A medida que desaparecía el entumecimiento, descubrió que casi no podía respirar y, si bien todavía empuñaba la espada, Briza, que pesaba unos diez kilos más, la mantenía pegada a su flanco. Para colmo, la mano libre de la mujer sostenía el temible látigo. A diferencia de los látigos normales, este terrible instrumento no necesitaba espacio de maniobra.

Las cabezas de serpiente podían enrollarse y golpear en distancias cortas como una extensión de la mano del poseedor.

—La matrona Malicia no hará preguntas si mueres —susurró Briza, despiadada —. ¡Sus hijos no han hecho más que crearle problemas!

Dinin miró por encima del hombro de la hermana a los soldados del grupo.

—¿Testigos? —se burló Briza, que adivinó sus pensamientos—. ¿De verdad crees que hablarán en contra de una gran sacerdotisa en beneficio de un vulgar varón? —Briza entornó los párpados y acercó su rostro hasta casi tocar a Dinin—. ¿Por el cadáver de un varón?

Soltó una carcajada y de pronto apartó la mano de la garganta de Dinin, que cayó de rodillas casi asfixiado.

—¡Vamos! —señaló Briza a los soldados—. Percibo que mi hermano menor no está en esta zona. Volveremos a la ciudad en busca de provisiones.

Dinin contempló la espalda de su hermana mientras ella se ocupaba de los preparativos para el viaje de regreso. No pensaba en otra cosa que clavarle la espada entre los omóplatos, aunque no era tan tonto como para intentarlo. Hacía más de trescientos años que Briza era suma sacerdotisa y ahora contaba con el favor de Lloth, aun cuando la matrona Malicia y el resto de la casa Do'Urden lo hubieran perdido. Incluso sin la protección de la diosa, Briza era una enemiga formidable, experta en hechizos y en el manejo de aquel maldito látigo que nunca abandonaba.

—Hermana —llamó Dinin, y Briza se volvió para mirarlo, sorprendida de que él le dirigiera la palabra en voz alta—. Acepta mis disculpas —dijo e hizo una seña a los soldados para que se marcharan, y después se comunicó otra vez con su hermana por medio del código mudo—. Estoy disgustado por la incorporación de SiNafay Hun'ett a la familia —explicó.

Los labios de Briza se curvaron en una de sus típicas sonrisas ambiguas: Dinin no sabía si estaba de acuerdo o si era una burla.

—¿Te crees tan listo como para poner en duda las decisiones de la matrona Malicia? —preguntó.

—¡No! —transmitió Dinin—. La matrona Malicia hace lo correcto y siempre por el bien de la casa Do'Urden. Pero no confío en SiNafay. Presenció imperturbable la destrucción de su casa. Aceptó la muerte de toda su familia y de la mayoría de los soldados. ¿Cómo puede ser leal a la casa Do'Urden después de semejante pérdida?

—Estúpido varón —señaló Briza en respuesta—. Las sacerdotisas saben que la lealtad sólo se debe a Lloth. La casa de SiNafay ya no existe, y por lo tanto tampoco existe SiNafay. Ahora es Shi'nayne Do'Urden, y, por orden de la reina araña, aceptará todas las responsabilidades que acompañan al nombre.

—No confío en ella —repitió Dinin—. Ni tampoco me complace ver a mis hermanas, las auténticas Do'Urden, desplazadas en la jerarquía para hacerle un hueco.

Shi'nayne tendría que haber sido situada por debajo de Maya, o albergada entre los comunes.

Briza le dirigió una mirada feroz, aunque estaba de acuerdo de todo corazón con las opiniones de Dinin.

—El rango de Shi'nayne en la familia no es cosa de tu incumbencia —afirmó Briza—. Contar con otra gran sacerdotisa fortalece la casa Do'Urden. ¡Esto es lo único que debe interesarte!

Dinin asintió en respuesta al razonamiento de la hermana y prudentemente envainó la espada antes de ponerse de pie. Briza enganchó el látigo al cinturón, aunque no dejó de vigilar al imprevisible varón con el rabillo del ojo.

A partir de ahora Dinin tendría que obrar con más cuidado. Sabía que su supervivencia dependía de su capacidad para mantenerse junto a la hermana mayor, porque Malicia había ordenado que actuaran juntos en estas misiones. Briza era la más fuerte de las hijas Do'Urden, y la mejor dotada para encontrar y capturar a Drizzt. Por su parte, Dinin había sido jefe de patrullas durante más de diez años y conocía a fondo los túneles fuera de los límites de Menzoberranzan.

Dinin maldijo su mala suerte y siguió a su hermana por los túneles que conducían a la ciudad. Un corto respiro, no más de un día, y otra vez saldrían en busca del escurridizo y peligroso hermano, al que Dinin no tenía ningún deseo de encontrar.

Guenhwyvar volvió la cabeza bruscamente y permaneció inmóvil como una estatua, con una pata levantada y lista para echar a correr.

—Tú también lo has oído —susurró Drizzt, con la boca casi pegada a la oreja de la pantera—. Ven, amiga mía. Veamos qué nuevo enemigo ha entrado en nuestros dominios.

Marcharon a gran velocidad y absoluto silencio por los túneles que conocían a la perfección. Al oír el eco de un roce, Drizzt se detuvo de pronto, y *Guenhwyvar* lo imitó. No lo había producido ningún monstruo de la Antípoda Oscura sino una bota. Drizzt señaló una pila de escombros que daba por el otro lado a una caverna con muchas cornisas, y la pantera lo guió hasta allí, donde disfrutarían de un buen puesto de observación.

La patrulla drow apareció a la vista al cabo de unos segundos, un grupo de siete, aunque estaban demasiado lejos para que pudiese reconocerlos. Lo sorprendía el hecho de que hubiese podido oírlos con tanta facilidad, porque recordaba los días en que había actuado como guía de las patrullas. ¡Qué solo se había sentido entonces, al frente de más de una docena de elfos oscuros perfectamente entrenados que no hacían ningún ruido y se confundían entre las sombras tan bien que ni siquiera la aguda visión de Drizzt era capaz de localizarlos!

Sin embargo, el cazador en que se había convertido Drizzt, este ser primario e

instintivo, había descubierto la presencia del grupo sin ninguna dificultad.

Briza detuvo la marcha sin previo aviso y cerró los ojos para concentrarse en las vibraciones del hechizo de localización.

—¿Qué ocurre? —preguntaron los dedos de Dinin cuando la sacerdotisa lo miró.

La expresión de sorpresa y entusiasmo en el rostro de su hermana le anticipó la respuesta.

—¿Drizzt? —susurró Dinin, incrédulo.

—¡Silencio! —gritaron las manos de Briza.

Echó una mirada al entorno, y después señaló a la patrulla que la siguiera hasta las sombras de la pared de la inmensa caverna.

—¿Estás segura de que es Drizzt? —inquirió Dinin, tan excitado que casi no podía formar las palabras con los dedos—. Quizá se trata de algún depredador…

—Sabemos que vive —lo interrumpió Briza—. De no ser así, la matrona Malicia ya disfrutaría otra vez del favor de Lloth. Y, si Drizzt vive, entonces podemos suponer que está en posesión del objeto.

El súbito movimiento evasivo de la patrulla pilló a Drizzt por sorpresa. No era posible que el grupo lo hubiese visto detrás de la pila de escombros, y estaba seguro de que ni él ni la pantera habían hecho ningún ruido. Pese a ello, no dudaba que la patrulla se ocultaba de él. Había algo muy extraño en este encuentro. Los elfos oscuros no se aventuraban tan lejos de Menzoberranzan. Quizá sólo era el efecto de la paranoia necesaria para sobrevivir en las profundidades de la Antípoda Oscura, pensó Drizzt, aunque sospechaba que el grupo no había entrado en sus dominios por casualidad.

—Ve, *Guenhwyvar* —le ordenó a la pantera—. Averigua quiénes son nuestros visitantes.

El animal desapareció entre las sombras de la caverna, y Drizzt se tendió entre las piedras con el oído atento.

Guenhwyvar regresó al cabo de un minuto, que a Drizzt le pareció una eternidad.

—¿Sabes quiénes son? —le preguntó el drow. El felino rascó la piedra con una pata—. ¿Nuestra vieja patrulla? —añadió Drizzt—. ¿Los guerreros que nos acompañaban?

La pantera parecía insegura y no hizo ningún movimiento definido.

—Entonces son Hun'ett—afirmó Drizzt, convencido de haber resuelto el misterio.

Por fin la casa Hun'ett había ido en su busca para vengar las muertes de Alton y Masoj, los dos magos Hun'ett que habían pagado con la vida el intento de asesinar a Drizzt. O quizá pretendían recuperar a *Guenhwyvar*, el ser mágico que en un tiempo

había pertenecido a Masoj.

Drizzt hizo una pausa para estudiar la reacción de Guenhwyvar y comprendió que se equivocaba. La pantera había dado un paso atrás y parecía inquieta por sus palabras.

—Entonces, ¿quién? —inquirió Drizzt.

Guenhwyvar se levantó en dos patas, apoyó una zarpa en el hombro del joven y con la otra tocó la bolsa que le colgaba del cuello. Sin entender qué pretendía el felino, Drizzt cogió la bolsa y vació el contenido sobre la palma de una mano; unas pocas monedas de oro, una piedra preciosa pequeña y el emblema de la casa, un medallón de plata grabado con las iniciales de Daermon N'a'shezbaernon, de la casa Do'Urden. El guerrero comprendió por fin el mensaje de *Guenhwyvar*.

—Mi familia —susurró Drizzt, con aspereza.

La pantera se apartó y una vez más rascó el suelo, excitada.

Un millar de recuerdos desfilaron por la mente de Drizzt en aquel momento, pero todos, buenos y malos, le señalaron ineludiblemente una sola posibilidad: la matrona Malicia no había perdonado ni olvidado sus acciones en aquel día fatídico. Drizzt había rechazado a su madre y el culto de la reina araña, y sabía lo suficiente acerca de la maldad de Lloth como para entender que, a consecuencia de su comportamiento, Malicia había perdido el favor de la diosa.

El drow observó el interior de la caverna; después hizo una seña a *Guenhwyvar* y echó a correr por los túneles. La decisión de abandonar Menzoberranzan había sido muy dolorosa, y ahora no quería encontrarse con la familia y revivir todas aquellas dudas y temores.

Los compañeros corrieron durante más de una hora a lo largo de pasillos secretos y por las zonas donde el laberinto de túneles era un auténtico rompecabezas. Drizzt conocía a fondo esta región y no dudaba que conseguiría despistar a la patrulla sin demasiado esfuerzo.

Sin embargo, cuando por fin hizo una pausa para recuperar el aliento, el drow presintió —y tuvo suficiente con mirar a *Guenhwyvar* para confirmar la sospecha— que la patrulla seguía su rastro, quizá más cerca que antes.

Comprendió que lo rastreaban ayudados por la magia; no podía haber otra explicación.

—Pero ¿cómo? —le preguntó a la pantera—. Ya no soy el hermano que conocían, ni física ni mentalmente. ¿Cuál entre los objetos en mi poder puede servir de atracción a los hechizos rastreadores?

Drizzt inspeccionó sus posesiones y se fijó primero en las armas.

Las cimitarras tenían poderes mágicos pero esto no las distinguía de la mayoría de las armas de Menzoberranzan. Además, las suyas ni siquiera las habían fabricado en la casa Do'Urden y el diseño no correspondía con el preferido por la familia. ¿Sería la

capa? El *piwafwi* era como el uniforme de la casa, con los bordados y dibujos característicos de la familia; pero la prenda estaba tan desgarrada y sucia que ni siquiera un hechizo habría podido reconocerla como perteneciente a la casa Do'Urden.

—Perteneciente a la casa Do'Urden —murmuró Drizzt en voz alta.

Miró a *Guenhwyvar* y asintió bruscamente; tenía la respuesta. Cogió otra vez la bolsa y sacó el medallón, el emblema de Daermon N'a'shezbaernon. Creado por la magia, poseía la suya propia, un *duomer* específico de la casa. Sólo un noble de la casa Do'Urden podía llevarlo.

Drizzt pensó un momento; después guardó el medallón en la bolsa y la colgó del cuello de *Guenhwyvar*.

—Es hora de que la presa se convierta en cazador —le susurró a la pantera.

—Sabe que lo seguimos —transmitió Dinin a Briza, que no se dignó rubricar la afirmación con una respuesta.

Desde luego que Drizzt estaba enterado y también era obvio que intentaba despistarlos. Briza no se preocupaba. Las señales del medallón de Drizzt eran para ella como un faro.

De todos modos, la sacerdotisa hizo un alto cuando el grupo llegó a una bifurcación del túnel. La señal llegaba desde más allá de la bifurcación aunque sin definir cuál de los dos brazos.

—Izquierda —señaló Briza a tres de los soldados—. Derecha —indicó a los otros dos.

Retuvo a su hermano; permanecerían en la bifurcación para servir de reserva al primero de los grupos que pidiera refuerzos.

Por encima de la patrulla, oculto entre las sombras del techo cubierto de estalactitas, Drizzt sonrió complacido por su astucia. La patrulla podía seguir su ritmo de marcha, pero no tenía ninguna posibilidad de atrapar a *Guenhwyvar*.

El plan había dado un resultado perfecto, porque Drizzt sólo pretendía alejar a la patrulla a la mayor distancia posible de sus dominios y convencerla de la inutilidad de la misión. Pero ahora, mientras levitaba en las alturas, con la mirada puesta en los hermanos, descubrió que ansiaba algo más.

Drizzt esperó un rato hasta convencerse de que los soldados se encontraban bien lejos. Desenvainó las cimitarras y pensó que no estaría mal tener una reunión con los hermanos.

—Se aleja cada vez más —le informó Briza a Dinin, sin preocuparse del sonido de su voz, segura de que el renegado estaba muy lejos—. A gran velocidad.

—Drizzt nunca ha tenido problemas para moverse en las profundidades de la Antípoda Oscura —opinó Dinin—. Será muy difícil atraparlo.

—Se cansará mucho antes de que mis hechizos pierdan eficacia —presumió Briza —. Lo encontraremos agotado en algún agujero oscuro.

Pero la petulancia de Briza se transformó en asombro cuando una silueta oscura apareció entre ella y Dinin.

El hermano mayor casi ni tuvo tiempo de sorprenderse. Vio al joven sólo por una fracción de segundo, y después sus ojos se pusieron bizcos al seguir el movimiento descendente de la empuñadura de una cimitarra. Dinin se desplomó como abatido por un rayo, y su rostro golpeó contra el suelo.

Mientras con una mano se ocupaba de Dinin, Drizzt acercó la punta de la segunda cimitarra a la garganta de Briza con el propósito de conseguir su rendición. Pero la sacerdotisa no se dejó sorprender. Retrocedió con gran agilidad, levantó el látigo, y las seis cabezas de serpiente se enrollaron sobre sí mismas listas para lanzar su ataque a la primera oportunidad.

Drizzt se volvió hacia Briza y movió las dos cimitarras en una finta defensiva para mantener a raya a las serpientes. Recordaba el terrible dolor de las mordeduras; como todos los varones drows había sido azotado infinidad de veces.

—¡Hermano Drizzt! —gritó Briza, con la esperanza de que la patrulla escuchara el grito y comprendiera la llamada de ayuda—. Aparta tus armas. No hay necesidad de comportarnos de esta manera.

El sonido de las palabras, vocablos drows, emocionó a Drizzt. ¡Qué hermoso era escucharlas, recordar que no siempre había sido un cazador cuya vida sólo consistía en sobrevivir!

—Baja tus armas —repitió Briza, con mayor insistencia.

—¿Por…, por qué has venido? —tartamudeó Drizzt.

—A buscarte, hermano mío, ¿por qué si no? —replicó Briza, con un tono de cariño exagerado—. Por fin ha concluido la guerra contra los Hun'ett. Es hora de que regreses a casa.

Una parte de Drizzt anhelaba creer, deseosa de olvidar aquellos hechos de la vida drow que lo habían forzado a abandonar la ciudad donde había nacido; anhelaba dejar que las cimitarras cayeran al suelo y volver al refugio —y a la compañía— de su vida anterior. La sonrisa de Briza era tan tentadora…

—Vuelve a casa, querido Drizzt —susurró Briza, que utilizaba en sus palabras un sencillo hechizo de atracción, consciente de que había dado con el punto flaco de su hermano—. Te necesitamos. Ahora eres el maestro de armas de la casa Do'Urden.

El súbito cambio en la expresión de Drizzt advirtió a Briza de su error. Zaknafein, maestro y amigo íntimo de Drizzt, había sido el maestro de armas de la casa Do'Urden, pero lo habían ofrecido en sacrificio a la reina araña. Drizzt jamás olvidaría este acontecimiento.

En aquel momento, el joven recordó mucho más que las comodidades de su casa.

Rememoró con toda claridad los males de su vida pasada, la maldad que sus principios no podían tolerar.

—No tendrías que haber venido —manifestó Drizzt con una voz parecida a un rugido—. ¡Nunca más se te ocurra volver por aquí!

—Querido hermano —dijo Briza, más para ganar tiempo que por enmendar el error, y permaneció inmóvil, con el rostro helado en una de sus sonrisas de doble filo.

Drizzt miró detrás de los labios de Briza, más gruesos de lo habitual entre los drows. La sacerdotisa no pronunciaba ninguna palabra, pero Drizzt podía ver con toda claridad que los labios se movían detrás de la helada sonrisa.

¡Un hechizo!

Briza siempre había sido muy hábil en este tipo de engaños.

—¡Regresa a casa! —gritó Drizzt, y lanzó un ataque.

Briza lo esquivó sin problemas, porque las cimitarras no pretendían herirla sino interrumpir la letanía.

—Maldito seas, renegado —exclamó la sacerdotisa, que renunció al disimulo y levantó el látigo—. ¡Rinde las armas ahora mismo, si no quieres morir!

Drizzt se afianzó sobre los pies. Sus ojos lila se encendieron con un fuego extraño a medida que el cazador se disponía a hacer frente al desafío.

Briza vaciló, sorprendida por la súbita ferocidad desplegada por su hermano. Esta vez no tenía delante un guerrero vulgar. Drizzt se había convertido en otra cosa, mucho más formidable.

Pero Briza era una gran sacerdotisa de Lloth, en los escalones más altos de la jerarquía drow. No se dejaría asustar por un varón.

—¡Ríndete! —gritó.

Drizzt ni siquiera entendió la palabra, porque el cazador que hacía frente a Briza ya no era Drizzt Do'Urden. El guerrero salvaje y primitivo que los recuerdos del difunto Zaknafein habían invocado no entendía de palabras y mentiras.

Briza descargó un azote, y las seis cabezas de serpiente se arremolinaron por voluntad propia en busca del mejor ángulo de ataque.

Las cimitarras del cazador respondieron con una velocidad sorprendente. Briza ni siquiera pudo seguir el movimiento de los aceros y, cuando acabó de bajar el brazo, descubrió que ninguna de las cabezas había mordido la presa y que ahora sólo quedaban cinco.

Dominada por una furia casi igual a la del oponente, Briza reanudó el ataque y lanzó una lluvia de azotes. Serpientes, cimitarras y brazos se confundieron en una danza mortal.

Una cabeza mordió la pierna del cazador, y una descarga de dolor helado corrió por las venas. Una cimitarra desvió otro ataque y cortó la cabeza del ofidio por la mitad.

Otra cabeza mordió al cazador. Otra cabeza cayó al suelo.

Los oponentes se apartaron, para medirse el uno al otro. A Briza le costaba trabajo respirar después de unos pocos minutos de lucha; en cambio, el pecho del cazador subía y bajaba con toda normalidad. La sacerdotisa no presentaba ninguna herida; Drizzt había recibido dos mordidas.

Hacía mucho tiempo que el cazador había aprendido a no hacer caso del dolor, de modo que se mantuvo erguido preparado para proseguir el combate. Briza, con su látigo reducido a tres cabezas, insistió en atacar. Vaciló una fracción de segundo al ver que Dinin parecía volver en sí. ¿Sería capaz de acudir en su ayuda?

Dinin se movió e intentó levantarse, pero las piernas no tenían la fuerza suficiente para sostenerlo.

—Maldito seas —gruñó Briza, dedicando el insulto a los dos varones.

Invocó el poder de la reina araña y descargó un latigazo con todas sus fuerzas.

Las tres cabezas de serpiente restantes cayeron al suelo con un solo golpe de la cimitarra.

—¡Maldito seas! —repitió la gran sacerdotisa, que esta vez dirigió la maldición al rival.

Empuñó la maza sujeta al cinto y con el brazo extendido lanzó el arma en una trayectoria circular contra la cabeza de Drizzt.

Las cimitarras cruzadas detuvieron el torpe golpe mucho antes de que llegara al objetivo. El cazador levantó una pierna y descargó tres puntapiés contra el rostro de la sacerdotisa antes de volver a bajarla.

Briza retrocedió con el rostro bañado con la sangre que manaba de la nariz rota. En cuanto alcanzó a ver la silueta de Drizzt entre la sangre que le emborronaba la visión, lanzó otro ataque desesperado en un gancho abierto.

El cazador levantó una cimitarra para detener el golpe y, girando el acero, lo dejó deslizar sobre la porra hasta chocar con la mano de Briza. La mujer aulló de dolor y soltó el arma.

La maza cayó al suelo junto con dos dedos de Briza.

En aquel momento Dinin consiguió levantarse y empuñar la espada. Briza empleó toda su fuerza de voluntad para no apartar la mirada de Drizzt. Si conseguía distraerlo unos segundos más…

El cazador presintió el peligro y se volvió.

Lo único que vio Dinin en los ojos lila del hermano menor fue su propia muerte. Arrojó la espada al suelo y cruzó los brazos sobre el pecho para rendirse.

El cazador gruñó una orden, casi ininteligible, aunque Dinin captó el significado con toda claridad. Sin perder ni un instante echó a correr como alma que lleva el diablo.

Briza dio un paso con la intención de seguir el ejemplo de Dinin, pero una

cimitarra enganchada debajo de la barbilla la detuvo y le forzó la cabeza hacia atrás hasta que sólo pudo ver la piedra oscura del techo.

El dolor era como un hierro candente en los miembros del cazador, un dolor causado por el látigo de este ser malvado. Ahora el cazador deseaba acabar con el dolor y la amenaza. ¡Estaba en sus dominios!

Briza pronunció una última oración a Lloth cuando sintió que el acero comenzaba a cortar la carne. Pero en aquel instante un relámpago oscuro le devolvió la libertad. Miró al suelo y vio a Drizzt aplastado por una enorme pantera negra. Sin perder tiempo en hacer preguntas, la sacerdotisa corrió por el túnel en pos de Dinin.

El cazador consiguió zafarse del cuerpo del felino y se levantó de un salto.

—¡*Guenhwyvar!* —gritó—. ¡Ve tras ella! ¡Mátala!

La pantera se sentó y respondió a la orden con un bostezo; a continuación, enganchó con una pata el cordón de la bolsa colgada del cuello y lo cortó.

—¿Qué haces? —chilló el cazador, ciego de rabia al tiempo que recogía la bolsa.

¿*Guenhwyvar* se había vuelto en su contra? Drizzt retrocedió un paso y, vacilante, levantó las cimitarras como si creyera que la pantera fuera a atacarlo. El animal no se movió y continuó sentado sin dejar de observar al joven.

Un momento más tarde, el chasquido de una ballesta le demostró que estaba en un error. El dardo habría acertado en su cuerpo de no haber sido porque *Guenhwyvar* dio un salto e interceptó el vuelo del proyectil. El veneno drow no tenía ningún efecto en los animales mágicos.

Tres guerreros drows aparecieron por un lado de la bifurcación y dos más por el otro. Drizzt se olvidó en el acto de perseguir a Briza y, escoltado por *Guenhwyvar*, emprendió la huida por los túneles. Sin la guía de la suma sacerdotisa y la magia, los soldados ni siquiera intentaron perseguirlo.

Después de muchos minutos de carrera, Drizzt y *Guenhwyvar* se refugiaron en un pasaje lateral, atentos a cualquier ruido de persecución.

—Ven —ordenó Drizzt, y echó a andar sin prisa, convencido de que había repelido la amenaza de Dinin y Briza. Una vez más la pantera se sentó.

—He dicho que me acompañes —gruñó Drizzt, un tanto desconcertado.

Guenhwyvar lo miró de una manera que despertó una sensación de culpa en el drow. Entonces el felino se levantó y caminó poco a poco hacia su amo.

Drizzt asintió, seguro de la obediencia de la pantera. Le volvió la espalda y reanudó la marcha, pero el felino pasó junto a él y le impidió el paso. Guenhwyvar describió un círculo al tiempo que aparecía la típica niebla que acompañaba sus apariciones y desapariciones.

—¿Qué haces? —preguntó Drizzt.

Guenhwyvar no se detuvo.

—¡No te he ordenado que desaparezcas! —chilló el drow mientras se esfumaba el

cuerpo de la pantera. El guerrero corrió y tendió las manos en un intento inútil por retenerla—. ¡No he dicho que te vayas! —repitió, desesperado.

Guenhwyvar había desaparecido.

Aquella última imagen de *Guenhwyvar* acompañó a Drizzt en el largo camino de regreso a la cueva que era su casa. Le parecía sentir la mirada de la pantera clavada en la espalda. Comprendió que su amiga lo había juzgado y encontrado en falta. Llevado por la cólera había estado a punto de matar a Briza, y lo habría hecho de no haber sido por la intervención de *Guenhwyvar*.

Por fin, Drizzt se arrastró por el túnel que comunicaba con el pequeño recinto de piedra.

Las preocupaciones no lo abandonaron. Una década antes, Drizzt había matado a Masoj Hun'ett, y en aquella ocasión había jurado que nunca más mataría a un drow. Para Drizzt, su palabra era el sostén de sus principios, aquellos principios por los que había renunciado a tantas cosas.

Sin duda, ese día habría faltado a la palabra de no haber sido por las acciones de *Guenhwyvar*. Si era así, ¿qué lo diferenciaba de los demás elfos oscuros?

Drizzt había vencido en el encuentro contra sus hermanos y tenía confianza en que sería capaz de esconderse de Briza y de cualquier otro enemigo enviado por la matrona Malicia. Pero en la soledad de la pequeña cueva, Drizzt comprendió algo mucho más grave.

No podía esconderse de sí mismo.

4

Huir del cazador

Drizzt no pensó en sus acciones mientras continuaba con la rutina de la supervivencia. El cazador no habría aceptado otra cosa. Pero el coste emocional cada vez mayor de esta supervivencia provocaba una profunda angustia en el corazón de Drizzt Do'Urden.

Si la repetición de las tareas diarias ayudaba a disimular el dolor, cuando llegaba la hora del descanso Drizzt se encontraba desprotegido. El encuentro con sus hermanos lo perseguía; cada noche aparecía en sus sueños con una claridad meridiana. El joven se despertaba aterrorizado y solitario, entre las garras de los monstruos surgidos de las pesadillas. Comprendía —y este conocimiento aumentaba todavía más la angustia— que la pericia en el manejo de las armas no era suficiente para derrotarlos.

No lo preocupaba que la matrona Malicia pudiese insistir en el intento de capturarlo y acabar con su vida. Éste era su mundo, muy distinto de las sinuosas avenidas de Menzoberranzan, y en él imperaban unas leyes que los drows de la ciudad desconocían totalmente. No había nada a disposición de Malicia que él no pudiese derrotar.

También se había librado de la culpa por sus acciones contra Briza. Habían sido sus hermanos los que habían forzado el encuentro, y Briza, con el intento de lanzar un hechizo, la primera en atacar. De todos modos, Drizzt era consciente de que pasaría días dedicado a hallar respuestas a las preguntas que sus acciones habían planteado respecto a la naturaleza de su carácter. ¿Se había convertido en un cazador salvaje y despiadado obligado por las duras condiciones del entorno? ¿O el cazador era la expresión de su verdadero ser? Estas preguntas no tenían una respuesta sencilla, aunque, en ese momento, no eran las más importantes.

De aquel encuentro con los hermanos, lo que no podía olvidar era el sonido de las voces, la melodía de las palabras que entendía y podía responder. En sus recuerdos, lo más importante de aquellos minutos pasados con Briza y Dinin eran las palabras y no los golpes. Drizzt se aferraba a ellas con desesperación, las escuchaba una y otra vez en su mente y pensaba en el día en que desaparecerían de la memoria.

Entonces volvería a estar solo.

Por primera vez desde la marcha de *Guenhwyvar*, Drizzt sacó del bolsillo la figura de ónice. La dejó en el suelo y miró las marcas en la pared para saber cuánto tiempo había pasado desde la última vez que había llamado a la pantera. En el acto comprendió que era un cálculo inútil. ¿Cuándo había trazado la última raya? ¿De qué

servían las marcas? ¿Cómo podía estar seguro de la cuenta incluso si no hubiese olvidado nunca trazar una raya después de cada uno de sus períodos de sueño?

—El tiempo es algo que pertenece a aquel otro mundo —murmuró el joven, como un lamento, pero acercó la daga a la piedra como una negativa a su propia afirmación.

»¿Qué importancia tiene? —se preguntó en voz alta, dejando caer la daga.

El sonido del metal contra la piedra sacudió a Drizzt como si fuese el toque de una campana que anunciaba la rendición.

De pronto le costó trabajo respirar. El sudor cubrió su negra frente, y notó las manos heladas. A su alrededor, las paredes de la cueva que durante tantos años lo habían resguardado de los muchos peligros de la Antípoda Oscura, parecían a punto de aplastarlo. Le pareció ver rostros burlones en las grietas y los contornos de la piedra, rostros que se mofaban y reían de su ridículo orgullo.

Se volvió, dispuesto a escapar, pero tropezó con una piedra y cayó al suelo. A consecuencia del golpe se lastimó una rodilla y apareció otro agujero en los harapos del *piwafwi*. Drizzt miró atónito la piedra causante de la caída sin pensar en la rodilla lastimada o la prenda rota, porque acababa de ocurrir algo extraordinario.

El cazador había tropezado. ¡Por primera vez en más de una década, el cazador había tropezado!

—*¡Guenhwyvar!* —gritó Drizzt, frenético—. ¡Ven a mí! ¡Ay, por favor, mi *Guenhwyvar*!

No sabía si la pantera respondería a la llamada. Después de aquella separación poco amistosa, Drizzt ni siquiera se sentía seguro de que *Guenhwyvar* quisiera caminar a su lado. Se arrastró hacia la estatuilla, y cada centímetro resultó una lucha por superar la debilidad de la desesperación.

Poco a poco apareció la niebla. La pantera no abandonaría a su amo, no guardaría rencor contra el drow que había sido su amigo. Drizzt se relajó al ver que la niebla tomaba cuerpo, y se concentró en ella como una manera de evitar las alucinaciones de los rostros malvados en las piedras. Al cabo de unos momentos, *Guenhwyvar* se encontraba a su lado entretenida en lamerse una pata. Drizzt miró los grandes ojos amarillos de la pantera y no vio en ellos ningún rechazo. Era la misma *Guenhwyvar* de siempre, su amiga y su salvación.

El joven se puso de rodillas y pasó los brazos alrededor del musculoso cuello del felino para abrazarlo con auténtica desesperación. *Guenhwyvar* aceptó el abrazo y después se apartó sólo lo suficiente para poder continuar lamiéndose la pata. Si la pantera, en su inteligencia sobrenatural, había comprendido la importancia del abrazo, no lo demostró de ninguna manera.

La inquietud dominó a Drizzt en los días siguientes a aquel episodio. Se mantenía en movimiento y recorría los túneles alrededor de su refugio, sin dejar de repetirse

que la matrona Malicia pretendía capturarlo. No podía permitir ningún fallo en las defensas.

En lo más íntimo de su ser, más allá de los razonamientos, el joven sabía la verdad de sus movimientos. Podía justificarlos con la excusa de la vigilancia, pero de hecho sólo pretendía escapar. Huía de las voces y de las paredes de la pequeña cueva. Escapaba de Drizzt Do'Urden en un intento por recuperar al cazador.

Poco a poco, los recorridos ganaron en extensión y permanecía alejado de la cueva durante muchos días. En secreto, deseaba encontrarse con algún enemigo poderoso. Necesitaba una prueba tangible de la necesidad de una existencia primitiva, una batalla contra algún monstruo horrible que lo devolviera a una supervivencia puramente instintiva.

En cambio, lo que encontró un día fue la vibración de un golpeteo distante en la pared, los golpes rítmicos y constantes de un pico de minero.

Drizzt se apoyó en la pared y pensó con mucho cuidado cuál sería su próximo movimiento. Sabía adonde lo conduciría el sonido, pues se hallaba en los mismos túneles que había recorrido en busca de las reses perdidas, los mismos donde había encontrado al grupo de mineros enanos unas pocas semanas antes. No quería admitirlo, pero no era una pura coincidencia haber ido hasta allí por segunda vez. El subconsciente lo había conducido para oír los golpes de los martillos de los svirfneblis, y, sobre todo, para oír las risas y la charla de los enanos de las profundidades.

Ahora, apoyado contra la pared del túnel, Drizzt se enfrentaba a un dilema. Sabía que espiar a los svirfneblis sólo serviría para aumentar el tormento; oír las voces lo haría todavía más vulnerable a los aguijones de la soledad. Los enanos acabarían por regresar a la ciudad, y él volvería a deambular por los túneles desiertos.

Pero Drizzt había ido allí para oír el martilleo, y las vibraciones en la piedra lo atraían con una fuerza irresistible. La parte racional luchaba contra el impulso de avanzar hacia el origen del sonido, pero la decisión la había tomado cuando había dado los primeros pasos en esta región. Se reprochó a sí mismo por la tontería y sacudió la cabeza en señal de rechazo. Sin embargo, a pesar de los razonamientos, las piernas actuaban por voluntad propia, y lo llevaban hacia el ruido de los picos, martillos y palas.

Los instintos del cazador protestaron contra la imprudencia de permanecer cerca de los mineros incluso mientras Drizzt observaba a los svirfneblis desde una cornisa, pero no les hizo caso. Durante varios días se quedó en la vecindad, atento a las conversaciones, y entretenido en ver cómo trabajaban o disfrutaban de los ratos de descanso.

Cuando por fin llegó el día en que los mineros comenzaron a preparar las carretillas y a recoger las cosas, Drizzt comprendió la gravedad de su equivocación.

Había negado la terrible verdad de su existencia. Ahora tendría que volver a aquel agujero oscuro y vacío, donde los recuerdos de estos últimos días resaltarían todavía más la soledad.

Cuando las carretillas se perdieron en los túneles que llevaban hacia la ciudad de los svirfneblis, Drizzt dio los primeros pasos de regreso a su refugio, a la caverna cubierta de musgo y el arroyo.

En todos los siglos de vida que tenía por delante, Drizzt Do'Urden jamás volvería a ver aquel lugar.

Más tarde, no pudo recordar en qué momento había cambiado de dirección; no había sido una decisión consciente. Algo lo había arrastrado —quizás el eco de las carretillas cargadas de mineral— y sólo cuando oyó el golpe de las grandes puertas exteriores de Blingdenstone comprendió cuál era su propósito.

—*Guenhwyvar* —llamó Drizzt, y torció el gesto al oír su propia voz, que le sonó como un grito.

Por suerte los guardias svirfneblis apostados en la amplia escalera estaban muy entretenidos charlando y no había peligro de que lo oyeran.

Apareció la niebla gris alrededor de la estatuilla, y la pantera respondió a la llamada del amo. *Guenhwyvar* aplastó las orejas contra el cráneo y olisqueó el aire desconfiada al verse en un entorno desconocido. Por su parte, Drizzt hizo un gran esfuerzo por dominar la emoción que lo embargaba.

—Quiero decirte adiós, amiga mía —susurró, casi sin poder pronunciar las palabras.

Guenhwyvar levantó las orejas, y las pupilas de los brillantes ojos amarillos escrutaron al joven con mucha atención.

—Ya no puedo aguantar más la vida en los túneles, *Guenhwyvar* añadió Drizzt—. Tengo miedo de perder todo aquello que da sentido a la vida. Tengo miedo de perder mi propio ser. —El drow echó una mirada por encima del hombro a la escalera que conducía a Blingdenstone—. Y esto es algo más precioso que la vida material. ¿Lo entiendes, *Guenhwyvar*? Necesito algo más, algo más que la pura supervivencia. Necesito una vida definida por algo más que los instintos salvajes de la criatura en que me he convertido.

—El joven se apoyó contra la pared del túnel. La explicación le sonaba clara y sencilla, aunque sabía que cada peldaño de la escalera hasta la ciudad de los enanos sería una prueba de decisión y coraje. Recordó el día en que había estado a unos metros de las puertas de Blingdenstone. A pesar de lo mucho que lo deseaba, Drizzt había sido incapaz de atravesarlas detrás de los enanos. Una parálisis le había convertido los músculos en piedra en cuanto pensó en la posibilidad de cruzar el portal de la ciudad.

—Casi nunca me has juzgado, amiga mía —prosiguió Drizzt— y, cuando lo has

hecho, siempre ha sido con justicia. ¿Puedes entenderme? Dentro de unos momentos, quizá nos separaremos para siempre. ¿Puedes entender por qué debo hacerlo?

Guenhwyvar se acercó a Drizzt y frotó el hocico contra las costillas del drow.

—Amiga mía —susurró Drizzt al oído de la pantera—, vete ahora antes de que pierda el coraje. Regresa a tu hogar y ruega para que volvamos a encontrarnos alguna vez.

Guenhwyvar se apartó obediente y fue hasta la estatuilla. Drizzt tuvo la sensación de que la pantera sólo había tardado una décima de segundo en desaparecer. El guerrero recogió el talismán y pensó en el reto que se disponía a afrontar. Entonces, impulsado por las mismas necesidades inconscientes que lo habían llevado hasta allí, corrió hasta la escalera y comenzó a subir. Los centinelas apostados en el rellano interrumpieron la conversación; al parecer habían presentido que algo o alguien se acercaba.

Aun así, los guardias se llevaron una sorpresa mayúscula cuando el elfo oscuro apareció ante sus ojos delante mismo de las puertas de la ciudad.

Drizzt cruzó los brazos sobre el pecho, el gesto que los drows utilizaban como señal de paz. El joven sólo podía confiar en que los svirfneblis conocieran el significado de la postura, porque su súbita aparición había provocado un revuelo tremendo. Tropezaban entre ellos mientras corrían por el rellano sin saber qué hacer primero; algunos corrieron a proteger las puertas de la ciudad, otros rodearon a Drizzt apuntándole con sus armas, mientras un grupo bajaba unos cuantos peldaños para averiguar si este drow era el primero de una legión dispuesta al asalto de Blingdenstone.

Un enano, el jefe de la guardia, decidido a averiguar qué pasaba, formuló a Drizzt unas cuantas preguntas que sonaban como ladridos. El guerrero encogió los hombros para expresar su desconocimiento del lenguaje, y media docena de enanos dieron un paso atrás alarmados por el gesto.

El svirfnebli repitió las preguntas, casi a gritos, y sacudió la lanza de hierro en dirección de Drizzt, que no las entendía ni podía responder a ellas. Poco a poco y bien a la vista, deslizó una mano sobre el estómago hasta llegar a la hebilla del cinturón. El jefe enano apretó con fuerza el astil de la lanza atento a cada uno de los movimientos del elfo oscuro.

Un leve movimiento de muñeca fue suficiente para soltar la hebilla, y las cimitarras cayeron al suelo con gran estrépito.

Los svirfneblis dieron un respingo, pero se recuperaron en el acto y se acercaron. A una orden del jefe, dos guardias se desprendieron de las armas y palparon sin muchos miramientos al intruso.

Drizzt se enfadó consigo mismo cuando descubrieron la daga oculta en la bota. Pensó que era un estúpido por haberse olvidado del arma y no haberla entregado en

un principio.

Un momento más tarde, cuando uno de los svirfneblis metió la mano en el bolsillo más profundo del *piwafwi* de Drizzt y sacó la estatuilla de ónice, la angustia de Drizzt aumentó.

En un movimiento involuntario, Drizzt tendió una mano para recuperar el talismán, con una expresión de súplica en el rostro.

Por toda respuesta recibió el golpe de una lanza contra la espalda. Los enanos no eran una raza malvada, pero no sentían ningún aprecio por los elfos oscuros. Los svirfneblis habían sobrevivido durante milenios en la Antípoda Oscura con un puñado de aliados y una legión de enemigos. Entre estos últimos, los elfos oscuros ocupaban el primer lugar. Desde la fundación de la antigua ciudad de Blingdenstone, la mayoría de las bajas sufridas por los enanos habían sido causadas por las armas de los elfos oscuros.

Ahora, sin mediar ningún motivo, uno de estos elfos oscuros había aparecido ante las puertas de la ciudad y había entregado las armas por propia voluntad.

Los enanos ataron las manos de Drizzt a la espalda, y cuatro guardias apoyaron las puntas de las lanzas en el cuerpo del guerrero, dispuestos a clavarlas al más leve movimiento sospechoso. El grupo que había bajado la escalera regresó con el informe de que no había más elfos oscuros en las inmediaciones. El jefe de los enanos, aún receloso, apostó centinelas en los puntos estratégicos y después hizo una seña a los dos guardias que esperaban junto a las puertas.

Éstas se abrieron, y Drizzt siguió al jefe. En aquel momento de excitación y angustia, sólo podía confiar en que hubiera conseguido dejar al cazador en las profundidades de la Antípoda Oscura.

5

Zin-carla

Sin prisa por enfrentarse a la cólera de su madre, Dinin caminó lentamente hacia la antecámara de la capilla de la casa Do'Urden. La matrona Malicia lo había llamado, y él no podía rehusar la convocatoria. En el pasillo, delante de las puertas, encontró a Vierna y Maya que tampoco las tenían todas consigo.

—¿Qué ocurre? —preguntó Dinin a través del código mudo.

—La matrona Malicia ha estado reunida todo el día con Briza y Shi'nayne —respondieron las manos de Vierna.

—Sin duda planean alguna otra misión en busca de Drizzt —señaló Dinin sin mucho entusiasmo porque sabía que le tocaría participar en ella.

Las dos sacerdotisas interpretaron perfectamente la expresión desdeñosa del varón.

Las dos sacerdotisas interpretaron perfectamente la expresión desdeñosa del varón. —¿De verdad fue tan terrible? —inquirió Maya—. Briza no se ha mostrado muy explícita.

—Los dedos amputados y la pérdida del látigo hablan por sí solos —opinó Vierna con una sonrisa de complacencia mientras movía los dedos.

Al igual que sus hermanos, sentía muy poco afecto por la hija mayor de la matrona Malicia.

De todos modos, la sonrisa no encontró eco en Dinin, que recordaba el enfrentamiento con Drizzt.

—Las dos pudisteis ver su habilidad con las armas mientras residía con nosotros —contestó Dinin con las manos—. Su capacidad se ha multiplicado por diez en los años que lleva fuera de la ciudad.

—Pero ¿cómo es? —preguntó Vierna.

Intrigada por la capacidad de supervivencia de Drizzt, desde que la patrulla había regresado con la noticia de que seguía vivo, Vierna había alimentado la esperanza de volver a ver al hermano menor. Se decía que eran hijos del mismo padre, y Vierna mostraba un aprecio por Drizzt más allá de lo prudente, a la vista de los sentimientos de Malicia respecto a él.

Al notar la expresión excitada, y recordar la humillación sufrida a manos de Drizzt, Dinin dirigió una mirada de reproche a Vierna.

—No temas, querida hermana —le dijo a toda prisa—. Si Malicia te envía a los túneles, como sospecho que hará, tendrás ocasión de ver a Drizzt todo lo que te plazca.

Dinin unió las manos para dar más énfasis a las palabras; después pasó entre las dos mujeres y entró en la antecámara.

—Tu hermano ha olvidado que antes de entrar se debe llamar a la puerta —comentó la matrona Malicia a Briza y Shi'nayne, que se encontraban junto a ella.

Rizzen, de rodillas delante del trono, miró a Dinin por encima del hombro.

—¡No te he dado permiso para mirar! —le chilló Malicia al patrón.

Golpeó el puño contra uno de los brazos del trono, y Rizzen se echó sobre la panza aterrorizado. Las palabras siguientes de la matrona llevaban la fuerza de un hechizo.

—¡Arrástrate! —ordenó, y Rizzen se arrastró hasta sus pies.

Malicia extendió una mano al varón, sin dejar de mirar a Dinin. El hijo mayor entendió perfectamente la intención de la matrona.

—¡Besa! —le dijo Malicia a Rizzen, que se apresuró a cubrir de besos la mano ofrecida—. Levántate.

Rizzen apenas si tuvo tiempo de incorporarse a medias antes de que la matrona le propinara un puñetazo en pleno rostro. El patrón se desplomó hecho un ovillo sobre el suelo de piedra.

—Si te mueves, te mataré —prometió Malicia, y Rizzen permaneció inmóvil, sin dudar de la validez de la promesa.

Dinin sabía que todo este espectáculo tenía como objetivo impresionarlo. Sin parpadear, Malicia lo observó atentamente.

—Me has fallado —declaró, después de una larga pausa.

Dinin aceptó la reprimenda en silencio, sin atreverse siquiera a respirar hasta que Malicia se volvió hacia Briza.

—¡Y tú! —gritó Malicia—. Una gran sacerdotisa con la ayuda de seis guerreros de primera y no has sido capaz de atrapar a Drizzt.

Briza cerró y abrió la mano para ejercitar los dedos que Malicia había hecho crecer gracias a la magia en reemplazo de los amputados durante el combate.

—¡Siete contra uno —protestó Malicia—, y regresáis con el rabo entre las piernas anunciando desastres!

—¡Yo lo atraparé, madre matrona! —prometió Maya mientras ocupaba su lugar junto a Shi'nayne.

Malicia miró a Vierna, pero la hija segunda no se atrevió a imitar a la hermana en la afirmación.

—Eres muy atrevida —le dijo Dinin a Maya.

De inmediato, la mirada incrédula de Malicia se fijó en él como un recordatorio de que no era su turno de hablar.

—Demasiado atrevida —gruñó Briza, apresurándose a completar la opinión de Dinin. Malicia miró a Briza, que como gran sacerdotisa agraciada con el favor de

Lloth estaba en su derecho de hablar—. No sabes nada de nuestro hermano menor —añadió Briza, dirigiéndose tanto a Malicia como a Maya.

—No es más que un varón —replicó Maya—. Yo podría…

—¡Acabarías cortada en trozos! —chilló Briza—. Deja de decir tonterías y de formular falsas promesas, hermana. En los túneles más allá de Menzoberranzan, Drizzt te mataría en un abrir y cerrar de ojos.

Malicia no se perdía palabra. Había escuchado el relato del encuentro con Drizzt varias veces, y conocía el valor y los poderes de la hija mayor lo suficiente para saber que Briza no hablaba en vano.

Maya optó por no seguir la discusión porque no quería crear rencores con Briza.

—¿Podrías derrotarlo ahora que comprendes mejor en qué se ha convertido? — le preguntó Malicia a Briza.

La respuesta de Briza fue flexionar los dedos de la mano herida; tardaría varias semanas en recuperar la fuerza. La matrona interpretó su gesto como una respuesta definitiva.

—¿Y tú? —interrogó a Dinin.

Dinin se movió inquieto, sin saber qué debía responder a la quisquillosa Malicia. La verdad podía dejarlo en situación desairada, pero una mentira significaría volver a los túneles en busca del fugitivo.

—¡Dime la verdad! —rugió Malicia—. ¿Estás dispuesto a capturar a Drizzt y así recuperar mi favor?

—Yo… —tartamudeó Dinin, y bajó la mirada al comprender que Malicia utilizaba un hechizo de detección. No podía mentir porque lo descubriría en el acto —. No —respondió—. Aunque pierda tu favor, madre matrona, no quiero ir en busca de Drizzt.

Maya y Vierna —incluso Shi'nayne— se quedaron estupefactas ante una respuesta tan sincera, convencidas de que no podía existir nada peor que la ira de una madre matrona. En cambio, Briza asintió porque tampoco quería volver a enfrentarse con Drizzt. Malicia tomó nota del gesto de su hija.

—Te pido perdón, madre matrona —continuó Dinin, en un intento de arreglar un poco las cosas—. He visto a Drizzt en combate. Me derribó como a un muñeco, algo que nadie más podría conseguir. Derrotó a Briza en una pelea limpia, y a ella jamás la habían vencido. No quiero salir a cazar a mi hermano porque creo que el resultado provocaría tu cólera y plantearía más problemas a la casa Do'Urden.

—¿Tienes miedo? —le preguntó Malicia, con astucia.

—Sí —reconoció Dinin—, y también sé que volvería a desilusionarte, madre matrona. En los túneles que él llama su casa, Drizzt es imbatible. No puedo aspirar a derrotarlo.

—Puedo aceptar la cobardía en un varón —dijo Malicia, despectiva.

Dinin, que no podía hacer otra cosa, aceptó el insulto estoicamente.

—¡Pero tú eres una gran sacerdotisa de Lloth! —le echó en cara Malicia a Briza —. ¡No es posible que un vulgar varón esté por encima de los poderes que te ha dado la reina araña!

—¡Escucha las palabras de Dinin, matrona! —contestó Briza.

—¡Lloth está contigo! —intervino Shi'nayne.

—Pero Drizzt está fuera del alcance de la reina araña —replicó Briza—. Creo que Dinin ha dicho una verdad que se aplica a todos nosotros. No podemos atrapar a Drizzt. Las profundidades de la Antípoda Oscura son sus dominios, y nosotros somos unos extraños.

—Entonces, ¿qué podemos hacer? —preguntó Maya.

Malicia se recostó en el trono y descansó la afilada barbilla en la palma de una mano. Había intentado coaccionar a Dinin con la amenaza de ponerse en su contra, y pese a todo él había rehusado aventurarse a una nueva persecución. Briza, llena de ambiciones y poderosa, y con el respaldo de Lloth, aunque la casa Do'Urden y Malicia no lo tuvieran, había regresado sin el látigo ni los dedos de una mano.

—¿Por qué no emplear a Jarlaxle y su banda de mercenarios? —propuso Vierna al ver el dilema de Malicia—. Bregan D'aerthe nos ha prestado grandes servicios durante muchos años.

—El jefe mercenario no aceptará la propuesta —contestó Malicia, porque ya había intentado contratarlo años antes para esta misma misión—. Todos los miembros de Bregan D'aerthe obedecen las decisiones de Jarlaxle, y toda nuestra fortuna no es suficiente para tentarlo. Sospecho que Jarlaxle acata las órdenes estrictas de la matrona Baenre. Drizzt es problema nuestro, y la reina araña quiere que seamos nosotros los que le demos solución.

—Si me ordenas que vaya, iré —anunció Dinin—, aunque pueda desilusionarte. No tengo miedo a las espadas de Drizzt ni a la propia muerte si es a tu servicio.

Dinin había interpretado el mal humor de su madre lo suficiente para saber que no tenía la intención de mandarlo a la caza y captura de Drizzt, y consideró que no le costaba nada mostrarse generoso.

—Te lo agradezco, hijo mío —dijo Malicia, satisfecha. Dinin hizo un esfuerzo para no burlarse de la mirada furiosa que le dirigieron sus hermanas—. Ahora haz el favor de dejarnos —añadió la matrona, con un tono altivo que robó a Dinin su momento de gloria—. Hemos de atender asuntos que no conciernen a un varón.

Dinin hizo una reverencia y se encaminó a la puerta. Las hermanas no pasaron por alto la facilidad con que Malicia lo había puesto en su sitio.

—Recordaré tus palabras —prosiguió Malicia, que disfrutaba con el juego de poder y el aplauso silencioso. Dinin hizo una pausa, con la mano apoyada en el picaporte de la decorada puerta—. Algún día tendrás que probar la lealtad que me

tienes, tenlo por seguro.

Las cinco grandes sacerdotisas se rieron a espaldas de Dinin mientras él salía de la sala a toda prisa.

En el suelo, Rizzen se encontró enfrentado a un peligroso dilema. Malicia había despachado a Dinin porque los varones no tenían derecho a permanecer en la antecámara. Sin embargo, la matrona no le había dado permiso para moverse. Afianzó las puntas de las botas y apretó los dedos contra la piedra, listo para levantarse y salir en cuanto se lo ordenaran.

—¿Todavía estás aquí? —le gritó Malicia, y Rizzen corrió hacia la puerta—. ¡Alto! —chilló Malicia al tiempo que lanzaba un hechizo.

Rizzen se detuvo en el acto, incapaz de oponerse a la fuerza del *duomer* del hechizo.

—¡No te he dado permiso para que te muevas! —exclamó la matrona a sus espaldas.

—Pero… —comenzó a protestar Rizzen.

—¡Cogedlo! —ordenó Malicia a las dos hijas menores.

Vierna y Maya se apresuraron a cumplir la orden y sujetaron a Rizzen.

—Encerradlo en una de las mazmorras —añadió Malicia—. Mantenedlo vivo. Lo necesitaremos más tarde.

Vierna y Maya se llevaron al aterrado varón, que no se atrevió a ofrecer resistencia.

—Tienes un plan —le dijo Shi'nayne a Malicia, consciente de que había un propósito definido en cada una de las acciones de la matrona de la casa Do'Urden.

Conocía perfectamente bien las obligaciones de una madre matrona y comprendía que el enfado de Malicia contra Rizzen, que no había hecho nada malo, no era real sino que enmascaraba algún otro fin.

La matrona se volvió hacia Briza.

—Estoy de acuerdo con tu análisis —declaró—. Drizzt está fuera de nuestro alcance.

—Pero como ha dicho la matrona Baenre, no podemos fracasar —le recordó Briza—. Tu posición en el consejo regente debe ser fortalecida a toda costa.

—No fracasaremos —le dijo Shi'nayne a Briza con la mirada puesta en Malicia, que le devolvió la mirada con una expresión desabrida—. En los diez años de lucha contra la casa Do'Urden he llegado a entender los métodos de la matrona Malicia. Tu madre encontrará la manera de atrapar a Drizzt. —Hizo una pausa al ver la sonrisa de la matrona—. Quizá ya sabe cómo hacerlo.

—Ya lo veremos —presumió Malicia, ufana ante la muestra de respeto de su antigua rival—. Ya lo veremos.

Más de doscientos plebeyos de la casa Do'Urden se apiñaban en la gran capilla, y el rumor de los comentarios sobre los motivos de esta reunión iba en continuo aumento. Los plebeyos tenían muy pocas oportunidades de visitar el lugar sagrado, salvo en las fiestas de culto a la reina araña o para los oficios previos a una batalla. Pero esta vez no había ninguna guerra a punto de estallar y la fecha no correspondía a ninguno de los días sagrados del calendario drow.

Dinin Do'Urden, tan nervioso y excitado como los demás, se movía entre la muchedumbre, dedicado a acomodar a los elfos oscuros en las filas de asientos que rodeaban el altar central. El hecho de ser varón le impedía participar en la ceremonia en el altar, y la matrona Malicia no lo había puesto en antecedentes de sus planes. De todos modos, por las órdenes recibidas, Dinin sabía que los resultados de la ceremonia tenían una importancia crítica para el futuro de la familia. Como maestro del coro tendría que moverse entre los congregados y dirigir a los plebeyos en las letanías y oraciones a la reina araña.

Dinin ya había desempeñado este papel en numerosas ocasiones, pero esta vez la matrona Malicia le había advertido que un solo fallo en los rezos le costaría la vida. Había otro hecho que preocupaba al hijo mayor de la casa Do'Urden. Por lo general, el otro varón noble de la casa, el actual compañero de Malicia, lo ayudaba en esta tarea. Pero nadie había visto a Rizzen desde la reunión mantenida por toda la familia en la antecámara para discutir cómo capturar a Drizzt. Dinin sospechaba que Rizzen tenía los días contados como patrón de la casa. No era ningún secreto que la matrona Malicia había ofrecido en sacrificio a Lloth a más de un amante.

En cuanto los plebeyos estuvieron sentados, unas luces rojas mágicas comenzaron a brillar suavemente en todo el recinto. La iluminación aumentó poco a poco para permitir a los presentes pasar del espectro infrarrojo a la visión normal sin alteraciones.

Una nube de vapor apareció debajo de los asientos, se extendió por todo el suelo, y comenzó a llenar la sala. Dinin dirigió a los reunidos en un tarareo sordo: la llamada de la matrona Malicia.

Ésta apareció en el punto más alto de la cúpula, con los brazos extendidos y los pliegues de la túnica negra bordada con dibujos de arañas sacudidos por una brisa mágica. Descendió lentamente sobrevolando en círculos para observar a los reunidos y dejar que ellos contemplaran la magnificencia de la madre matrona.

Cuando Malicia se posó en el altar central, Briza y Shi'nayne aparecieron en el techo y descendieron de la misma manera. Aterrizaron y ocuparon sus puestos, Briza junto a la caja tapada por un paño que había al lado del ara con forma de araña y Shi'nayne detrás de la matrona Malicia.

La matrona dio una palmada, y el tarareo cesó en el acto. Con un rugido, se alzaron las llamas de los ocho braseros dispuestos sobre el altar, y el brillo del fuego

no fue tan doloroso para los ojos de los drows gracias a la niebla y el resplandor rojizo de las luces mágicas.

—¡Entrad, hijas mías! —gritó Malicia.

Todas las miradas se dirigieron a la puerta principal de la capilla. Vierna y Maya entraron escoltando a Rizzen, quien al parecer iba drogado, y seguidas por un féretro que flotaba en el aire.

Dinin no fue el único sorprendido al ver este extraño arreglo. Daba por hecho que Rizzen sería sacrificado, pero nunca habían utilizado un féretro en la ceremonia.

Las dos hijas menores subieron al altar y sin perder un segundo ataron a Rizzen a la piedra del sacrificio, Shi'nayne se hizo cargo del féretro y lo desvió hacia el extremo opuesto a Briza.

—¡Llamad a la doncella! —ordenó Malicia, y de inmediato Dinin dirigió a los plebeyos en la letanía.

Las llamas crecieron en los braseros, mientras Malicia y las demás grandes sacerdotisas incitaban a los presentes con gritos mágicos en las palabras claves de la llamada. De pronto sopló un viento muy fuerte que dispersó la niebla.

Las llamas de los ocho braseros superaron en altura a Malicia y a las demás, y se unieron en un estallido furioso en el centro de la plataforma circular. Los braseros escupieron fuego una vez más en una explosión común, lanzando todas las llamas en la invocación; después casi se apagaron mientras las lenguas de fuego formaban primero una bola y a continuación una columna ígnea.

El asombro dominó a los plebeyos, que prosiguieron con la salmodia mientras la columna pasaba por todos los colores del espectro y se enfriaba. Cuando se apagaron las llamas apareció una criatura dotada de tentáculos, más alta que un drow, parecida a una vela medio derretida y con el rostro alargado como si las facciones estuviesen a punto de fundirse. Todos los presentes reconocieron a la criatura, aunque eran muy pocos los plebeyos que habían visto una alguna vez, excepto quizás en las ilustraciones de algún libro religioso. De todos modos, los reunidos comprendieron en aquel momento la importancia del acto porque ningún drow podía pasar por alto el significado de la presencia de una yochlol, una doncella personal de Lloth.

—Salve, doncella —manifestó Malicia—. Bendita sea tu presencia en la casa de Daermon N'a'shezbaernon.

La doncella observó a los presentes durante un buen rato, sorprendida de que la casa Do'Urden se hubiese atrevido a invocarla, cuando Malicia no contaba con el favor de Lloth.

Sólo las grandes sacerdotisas escucharon la pregunta telepática.

¿Cómo te atreves a invocarme?

—¡Para corregir nuestros errores! —respondió Malicia en voz alta, y los congregados captaron la tensión del momento—. ¡Para recuperar el favor de tu

señora, el favor que es el único propósito de nuestra existencia!

Malicia miró a Dinin, y él ordenó la canción adecuada, el himno de alabanza a la reina araña.

Me complace la exhibición, matrona Malicia —transmitió la doncella, esta vez únicamente para Malicia—. *¡Pero no te ayudará para hacer frente a los peligros!*

Lo sé; esto es sólo el principio —pensó Malicia, segura de que la doncella podía leerle el pensamiento. Este conocimiento le inspiró confianza porque no mentía. Sólo deseaba recuperar el favor de Lloth—. *Mi hijo menor ha faltado a la reina araña. Debe pagar por sus pecados.*

Las demás sacerdotisas, excluidas de la conversación telepática, se unieron al canto a Lloth.

Drizzt Do'Urden vive —manifestó la doncella—. *Y no está sometido a tu custodia.*

Esto se resolverá muy pronto —prometió Malicia.

¿Qué quieres de mí?

—¡Zin-carla! —gritó Malicia, en voz alta.

La doncella se sacudió, asombrada por un momento de la osadía de la petición. Malicia se mantuvo firme, convencida de que el plan no podía fracasar. A su alrededor, las otras sacerdotisas contuvieron la respiración. Había llegado el momento de la verdad y ahora todo pendía de un hilo.

Es nuestro mejor regalo —respondió la doncella—. *Ni siquiera se suele otorgar a las matronas que tienen el favor de la reina araña. ¿ Y tú, que desagradas a Lloth, te atreves a pedirlo?*

Es justo y correcto —afirmó Malicia.

Después, como necesitaba el apoyo de la familia, añadió en voz alta:

—Que mi hijo conozca las consecuencias de sus faltas y el poder de los enemigos que se ha creado. Que mi hijo sea testigo de la horrible gloria de Lloth para que caiga de rodillas y suplique perdón.

Malicia volvió a la comunicación telepática.

¡Sólo entonces el espectro clavará la espada en su corazón!

La doncella puso los ojos en blanco mientras entraba en contacto con su plano de existencia en busca de una respuesta a la petición. Al cabo de un buen rato —minutos de agonía para la matrona Malicia y todos los reunidos— la yochlol formuló una pregunta.

¿Tienes el cuerpo?

Malicia hizo una seña a Maya y a Vierna, y las dos corrieron hasta el féretro para quitar la tapa de piedra. En aquel instante, Dinin descubrió que el ataúd no era para Rizzen sino que tenía un ocupante. El cadáver, reanimado por la magia, salió del féretro y trastabilló hasta llegar junto a Malicia. El cuerpo aparecía mal conservado y

había perdido parte de las facciones, pero Dinin y la mayoría de los presentes lo reconocieron en el acto: era Zaknafein Do'Urden, el legendario maestro de armas.

¿Pretendes utilizar al maestro de armas que sacrificaste a la reina araña para enmendar los errores cometidos por tu hijo menor? —preguntó la doncella—. *¿Es éste tu zin-carla?*

Es apropiado —replicó Malicia.

Tal como había previsto, la doncella parecía complacida. Zaknafein, el tutor de Drizzt, era en gran parte culpable del comportamiento blasfemo del joven. A Lloth, reina del caos, le agradaban las ironías, y nada más irónico que emplear a Zaknafein como verdugo.

El zin-carla requiere grandes sacrificios —declaró la doncella.

La criatura miró la piedra de sacrificios donde yacía Rizzen, que no tenía conciencia de lo que sucedía a su alrededor. La doncella frunció el entrecejo, si es que podía hacer este gesto, al ver el poco valor de la víctima. Entonces volvió su atención a Malicia y leyó sus pensamientos.

Adelante —dijo, de pronto muy interesada.

Malicia levantó los brazos e inició otro himno a Lloth. Hizo una seña a Shi'nayne, que caminó hasta la caja junto a Briza y sacó la daga de ceremonias, la joya más preciada de la casa Do'Urden. Briza torció el gesto al ver cómo la flamante «hermana» sujetaba el objeto con mango en forma de araña y una hoja formada por ocho cuchillas que reproducían las patas. Durante siglos la misión de hundir la daga en el corazón de las víctimas había sido encomendada a Briza.

Shi'nayne mostró una expresión de burla cuando se apartó con la daga, consciente de la cólera de Briza. Se aproximó a Malicia, que esperaba junto a Rizzen, y levantó la daga sobre el corazón del hombre, lista para clavarla. Pero no pudo completar el movimiento porque Malicia la sujetó por la muñeca.

—Esta vez lo haré yo —explicó la matrona Malicia para disgusto de Shi'nayne, que miró por encima del hombro y vio la despectiva sonrisa de Briza ante el desaire.

Malicia esperó el final del himno y, cuando reinó el silencio, inició sola el rezo adecuado.

—*Takken bres duis bres* —rezó mientras empuñaba la daga con las dos manos.

Prosiguió la oración y levantó la daga. Los congregados contuvieron la respiración, atentos al momento de éxtasis, al placer salvaje de entregar una vida a la reina araña.

Malicia descargó el golpe, pero en el último instante desvió la trayectoria y clavó el arma en el corazón de Shi'nayne, la matrona SiNafay Hun'ett, la rival más odiada.

—¡No! —gritó SiNafay.

Demasiado tarde. Las ocho hojas le atravesaron el corazón. SiNafay intentó hablar, cerrar la herida con un hechizo o maldecir a Malicia, pero en sus labios sólo

apareció una bocanada de sangre. En un último estertor cayó sobre el cuerpo de Rizzen.

Todos los presentes estallaron en gritos de asombro y alegría al ver cómo Malicia arrancaba la daga del pecho de SiNafay Hun'ett y con ella el corazón de su enemiga.

—¡Genial! —chilló Briza a todo pulmón para hacerse oír entre el tumulto, porque ni siquiera ella conocía las intenciones de Malicia.

Ahora volvía a ocupar la posición de honor que le correspondía por ser la hija mayor de la casa Do'Urden.

¡Muy astuto! —transmitió la doncella a la mente de Malicia—. *¡Nos has complacido!*

En aquel instante, el cadáver animado cayó al suelo como si no tuviese huesos. Malicia miró a la doncella y puso manos a la obra.

—¡Deprisa! ¡Poned a Zaknafein en el ara! —ordenó a las hijas menores.

Sin perder un segundo, las dos apartaron sin miramientos los cuerpos de Rizzen y SiNafay para colocar en su sitio a Zaknafein.

Por su parte, Briza comenzó a ordenar con mucho cuidado los numerosos frascos de ungüentos preparados para la ocasión. La fama de los ungüentos de Malicia se enfrentaba a una dura prueba.

—¿Zin-carla? —preguntó la madre matrona con la mirada puesta en la doncella.

¡No has recuperado el favor de Lloth! —respondió la doncella, con tanta fuerza que Malicia cayó de rodillas. Se llevó las manos a la cabeza, convencida de que el cráneo le estallaría por la presión. Poco a poco disminuyó el dolor—. *Pero hoy has complacido a la reina araña, Malicia Do'Urden* —añadió la yochlol—. *Y se acepta que los planes para acabar con tu hijo sacrílego son apropiados. Se te otorga el zin-carla, pero has de saber que es la última oportunidad, matrona Malicia Do'Urden. ¡El castigo por el fracaso será terrible!*

La doncella desapareció en una explosión de fuego que sacudió la capilla de la casa Do'Urden. Los reunidos gritaron frenéticos ante la muestra de poder de la deidad, y Dinin los dirigió en otro himno de alabanza a Lloth.

¡Diez semanas!

El postrer aviso de la doncella resonó con tanta fuerza que los plebeyos se acurrucaron con las manos sobre las orejas.

De modo que, durante diez semanas —setenta ciclos de Narbondel, el reloj de Menzoberranzan—, toda la casa Do'Urden se reunió en la gran capilla. Dinin y Rizzen dirigían a los plebeyos en las plegarias y letanías a la reina araña, mientras Malicia y sus hijas frotaban el cadáver de Zaknafein con los ungüentos mágicos.

La reanimación de un cadáver era un hechizo sencillo para una sacerdotisa, pero el zin-carla era mucho más complicado. El resultado de esta operación sería un espectro dotado con todas las habilidades de la vida anterior y sometido al control de

la madre matrona designada por Lloth. Era el regalo más precioso de la reina araña, algo que muy pocos se atrevían a suplicar y que casi nunca se concedía, porque el zin-carla—la devolución del espíritu a la materia— era una práctica muy peligrosa. Sólo a través de la fuerza de voluntad de la sacerdotisa se podían separar las aptitudes del espectro de las memorias y emociones. Mantener el control en esta fina línea divisoria resultaba difícil incluso para la disciplinada mente de una gran sacerdotisa. Además, la reina araña únicamente otorgaba el zin-carla para realizar unas tareas específicas, por lo que apartarse de ellas conduciría al desastre. Lloth no toleraba el fracaso.

6

Blingdenstone

Drizzt no había visto jamás nada parecido a Blingdenstone. Había esperado encontrar algo no muy diferente de Menzoberranzan, aunque a menor escala, pero cuando los guardias lo hicieron pasar a través de las enormes puertas de piedra y hierro, comprobó que sus expectativas no tenían nada que ver con la realidad.

Menzoberranzan ocupaba el interior de una caverna inmensa; en cambio, Blingdenstone se componía de una serie de cavernas comunicadas por túneles de baja altura. La más grande del complejo, apenas pasada la puerta, la ocupaba la guardia de la ciudad, y el recinto había sido acondicionado exclusivamente para una posición defensiva. Había docenas de cornisas y el doble de escaleras y rampas que bajaban y subían, de forma tal que un atacante podía estar a sólo tres metros de un defensor y sin embargo tener que bajar varios niveles y subir otros tantos antes de poder acercarse lo suficiente para combatir. Las bajas paredes de sillería que marcaban las pasarelas rodeaban unos muros más altos y gruesos capaces de mantener encajado a un ejército invasor en las partes abiertas de la caverna durante mucho tiempo.

Un gran número de svirfneblis abandonaron las posiciones para poder ver al elfo oscuro que había entrado en la ciudad. Lo observaban desde todas las cornisas, y Drizzt no sabía si las expresiones en los rostros de los enanos eran de curiosidad o de ira. En cualquier caso, los pequeños guerreros estaban preparados para cualquier eventualidad, pues todos mantenían las ballestas y las lanzas listas para atacar.

Los svirfneblis guiaron a Drizzt a través de la caverna. Subieron muchas escaleras mientras bajaban, sin apartarse de las pasarelas y siempre por lugares donde había muchos guardias. El camino daba vueltas y bajaba, subía bruscamente, y tenía mil y una revueltas. La única manera de mantener la orientación era observar el techo, que resultaba visible desde el nivel más bajo de la caverna. El drow sonrió para sus adentros al pensar que, incluso sin la presencia de los guardias, cualquier grupo invasor podía tardar horas en encontrar el camino correcto.

Al final de un corredor bajo y estrecho, que los enanos recorrieron en fila india y Drizzt casi a gatas, el grupo entró en la zona habitada. Esta caverna, más ancha pero no tan larga como la primera, también tenía cornisas, aunque con muchos menos niveles. En las paredes del recinto se veían docenas de entradas de cuevas, y ardían hogueras en varios lugares, cosa poco habitual en la Antípoda Oscura dada la escasez de combustible. Blingdenstone resultaba un lugar cálido y luminoso comparado con el resto del mundo subterráneo.

Drizzt conservó la calma, a pesar de la gravedad de la situación, mientras

observaba a los svirfneblis dedicados a las tareas de la vida diaria. Los habitantes lo miraban con curiosidad, pero sólo por unos instantes; eran gente muy trabajadora y no podían perder tiempo en distracciones

Una vez más, Drizzt fue guiado por caminos bien trazados, pero ahora con muchas menos vueltas y dificultades. Todas las calles, bastante anchas y de pavimento liso, parecían conducir a un gran edificio central.

El jefe del grupo que escoltaba a Drizzt se adelantó a la carrera para hablar con los dos centinelas armados con picas apostados delante del edificio. Uno de los guardias corrió al interior, mientras el otro mantenía abierta la puerta de hierro para dar paso a la patrulla y al prisionero. Por primera vez desde que habían entrado en la ciudad, los svirfneblis hicieron marchar a Drizzt a toda prisa por un laberinto de pasadizos que acababa en una cámara circular de poco más de dos metros de diámetro y techo demasiado bajo para el drow. No había nada en la habitación excepto una silla de piedra y, en cuanto lo hicieron sentar, Drizzt comprendió su función; tenía grilletes de hierro en los brazos y patas para sujetar al prisionero por las muñecas y los tobillos. Los enanos no lo trataron con muchos miramientos, pero cuando el joven hizo una mueca de dolor porque los eslabones le pellizcaron la carne de la cintura al retorcerse, uno de los guardias se apresuró a acomodarlos para que no le hiciesen daño.

Después de encadenarlo, los enanos dejaron a Drizzt a solas en el cuarto oscuro y vacío. La puerta de piedra se cerró con un golpe ominoso, y el silencio fue total.

Pasaron las horas.

Drizzt flexionó los músculos en un intento de aflojar la presión de los grilletes. Retorció y tiró con una mano, y sólo el dolor del hierro al morder la muñeca lo alertó sobre lo que hacía. Estaba a punto de recuperar la personalidad del cazador, que tenía como única meta sobrevivir.

—¡No! —gritó Drizzt.

Tensó todos los músculos del cuerpo dispuesto a recuperar el control racional. ¿Es que el cazador podía dominar su mente? Había ido a ese lugar voluntariamente y hasta el momento todo había resultado mejor de lo que esperaba. Ése no era el momento para acciones desesperadas, pero tal vez el cazador tuviera fuerza suficiente para desobedecer sus decisiones racionales.

Drizzt no tuvo tiempo para responder a sus dudas, porque un segundo más tarde se abrió la puerta de piedra y un grupo de siete ancianos —a juzgar por la extraordinaria cantidad de arrugas en sus rostros— entró en la celda y se situó delante de la silla de piedra. El joven reconoció la evidente importancia del grupo. Los guardias llevaban chaquetas de cuero sujetas con anillas de mithril; en cambio, los visitantes vestían túnicas de fina tela. Comenzaron a dar vueltas alrededor de Drizzt, sin dejar de hacer comentarios en su incomprensible idioma.

—¿Menzoberranzan? —preguntó uno de los enanos mientras le enseñaba el emblema de la casa de Drizzt.

El drow asintió hasta donde le permitía el dogal de hierro, ansioso por establecer algún tipo de comunicación con los captores. Pero no era ésa la intención de los enanos, pues reanudaron la conversación entre ellos, mucho más excitados.

La discusión se prolongó durante varios minutos, y Drizzt advirtió por el tono de las voces que a dos de los ancianos parecía disgustarles profundamente tener prisionero a un elfo oscuro procedente de la ciudad de sus más cercanos y odiados enemigos. Por la forma en que discutían, Drizzt casi esperaba que alguno de ellos decidiera cortarle el cuello sin más demora.

Desde luego, no fue así; los enanos no eran criaturas atolondradas ni crueles. Uno de los integrantes del grupo se apartó de los demás para ir a situarse delante del joven y dirigirle la palabra en el idioma de los drows.

—¡Por las piedras, elfo oscuro! ¿Por qué has venido? —inquirió el enano, con una pronunciación titubeante pero clara.

Drizzt no supo qué responder a esta pregunta tan sencilla. ¿Cómo podía comenzar a explicar los años de soledad en la Antípoda Oscura? ¿O hablar de la decisión de abandonar la malvada sociedad drow y vivir de acuerdo con sus propios principios morales?

—Amigo —contestó por fin, y después se movió inquieto, convencido de que había dado una respuesta absurda e inadecuada.

Pero, al parecer, el svirfnebli opinaba de otro modo, pues se rascó la barbilla rasurada y consideró la respuesta durante un buen rato.

—¿Has…, has venido aquí desde Menzoberranzan? —lo interrogó.

El enano fruncía la nariz con cada una de las palabras.

—Así es —respondió Drizzt, más confiado.

El enano inclinó la cabeza hacia un lado como una indicación de que esperaba una explicación más amplia.

—Abandoné Menzoberranzan hace muchos años —añadió Drizzt, con la mirada perdida en la distancia al recordar la vida que había dejado atrás—. Nunca fue mi hogar.

—¡Ah, mientes, elfo oscuro! —chilló el enano, que sacudió el emblema de la casa Do'Urden sin darse cuenta de las connotaciones de la respuesta de Drizzt.

—He vivido muchos años en la ciudad de los drows —continuó el joven, sin perder un segundo—. Soy Drizzt Do'Urden, en otros tiempos segundo hijo de la casa Do'Urden. —Miró el medallón que sostenía el enano, estampado con el emblema familiar, e intentó explicarse—. Daermon N'a'shezbaernon.

El svirfnebli se volvió hacia los demás, que comenzaron a hablar al unísono. Uno de ellos asentía muy excitado; al parecer había reconocido el nombre antiguo de la

casa drow, cosa que sorprendió a Drizzt.

El enano que había interrogado al joven miró al prisionero mientras se golpeaba los labios fruncidos con las puntas de los dedos índices y chasqueaba la lengua con un sonido irritante.

—Según nuestras informaciones, la casa Do'Urden sobrevive comentó, atento a la reacción de Drizzt. Al ver que no respondía, añadió con tono acusador—: ¡Tú no eres un paria!

¿Cómo podía el enano estar enterado de su situación?, se preguntó Drizzt, asombrado.

—Soy un paria por elección… —intentó explicar.

—Ah, elfo oscuro —lo interrumpió el svirfnebli, más tranquilo—. Sé que has venido por tu propia voluntad, y te creo. Pero ¿un paria? ¡Por las piedras, elfo oscuro! —El rostro del enano se contorsionó en una súbita expresión de furia—. ¡Tú eres un espía!

Entonces, con la misma rapidez, el enano recuperó la serenidad y adoptó una postura relajada.

Drizzt lo observó atentamente. ¿Los cambios de humor del enano tenían el propósito de desconcertar a los prisioneros? ¿O formaban parte del carácter de la raza? El joven recordó aquel único encuentro anterior con los svirfneblis en busca de algún antecedente que le permitiera disipar las dudas. En aquel momento, su interlocutor metió la mano en el bolsillo más profundo de su túnica y sacó la estatuilla de la pantera.

—Escúchame bien, elfo oscuro. Quiero que contestes la verdad. Si lo haces, te evitarás sufrimientos inútiles —dijo con calma el enano—. ¿Qué es esto?

Drizzt notó el temblor en los músculos. El cazador quería llamar a *Guenhwyvar*, recurrir a la pantera para que descuartizara a toda esa pandilla de enanos ancianos. Quizás alguno de ellos tenía la llave de los grilletes; entonces recuperaría la libertad y…

Drizzt descartó estas ideas ridículas y alejó al cazador de su mente. Se encontraba en una situación desesperada, pero esto lo sabía desde el momento en que había decidido ir a Blingdenstone. Si los enanos creían de verdad que era un espía, sin duda lo matarían. Incluso si no podían probarlo, ¿cómo se atreverían a mantenerlo vivo?

—Fue una locura venir aquí —murmuró Drizzt casi para sí mismo, al comprender que el dilema no sólo lo afectaba a él sino que también involucraba a los enanos.

El cazador intentó meter baza en sus pensamientos. Una palabra, y la pantera aparecería a su lado.

—¡No! —gritó Drizzt por segunda vez en el día, para resistirse al lado más oscuro de su persona.

Los enanos se apartaron de un salto ante la posibilidad de un hechizo. Un dardo

chocó contra el pecho del joven y dejó escapar una nube de gas.

Drizzt se mareó al respirar el gas. Escuchó a los svirfneblis que se movían alrededor de la silla, discutiendo qué hacer con él en una lengua que no entendía. Vio la silueta de uno, sólo una sombra, que se acercaba y le abría los dedos en busca de componentes mágicos.

Cuando por fin Drizzt recuperó la claridad mental, vio que todo seguía igual. El talismán de ónice apareció otra vez ante sus ojos.

—¿Qué es esto? —preguntó el enano intérprete, con un tono un poco más insistente.

—Un compañero —susurró Drizzt—. Mi única amiga.

El drow hizo una larga pausa para reflexionar en sus siguientes palabras. No podía culpar a los svirfneblis si decidían matarlo, y *Guenhwyvar* se merecía algo más que ser un adorno en la repisa de algún enano.

—Se llama *Guenhwyvar* —añadió Drizzt—. Invoca su nombre y vendrá la pantera, una aliada y una amiga. Cuídala mucho, porque es muy valiosa y de gran poder.

El enano miró el amuleto y después a Drizzt, con una expresión en la que se mezclaban la curiosidad con la cautela. Entregó la figura a uno de los compañeros y lo envió fuera del calabozo, porque no confiaba en el drow. Si el elfo oscuro había dicho la verdad, y el enano no lo ponía en duda, Drizzt acababa de revelar el secreto de un objeto mágico muy poderoso. Pero resultaba todavía más sorprendente el hecho de que, al decir la verdad, el drow había renunciado a su única posibilidad de escapar. El svirfnebli tenía casi doscientos años de edad y sabía tanto como cualquiera de su pueblo sobre la naturaleza de los elfos oscuros. Si alguno de ellos actuaba de una forma imprevisible, como era el caso presente, se rompían los esquemas. Los elfos oscuros se habían ganado a pulso la fama de crueles y asesinos, y cuando los enanos atrapaban a uno que encajaba en el molde, sabían cuál era la solución y la aplicaban sin remordimiento. Pero ¿qué podían hacer con un drow que mostraba un comportamiento moral sin precedentes?

Los svirfneblis volvieron a conversar entre ellos, sin hacer caso de Drizzt. Después se marcharon, excepto el enano que podía hablar el idioma de los elfos oscuros.

—¿Qué vais a hacer? —preguntó Drizzt.

—La decisión es privilegio exclusivo del rey —contestó el enano, muy serio—. Quizá tarde varios días en decidir cuál será tu destino, después de estudiar las consideraciones del consejo asesor, el grupo que acabas de conocer. —El svirfnebli hizo una reverencia, y a Continuación miró a Drizzt a los ojos y añadió bruscamente —: Sospecho, elfo oscuro, que serás ejecutado.

Drizzt asintió, resignado a la lógica que motivaba la sentencia.

—De todos modos creo que no eres como los demás, elfo oscuro —prosiguió el enano—. Sospecho que recomendaré clemencia o, al menos, piedad en la ejecución.

El svirfnebli encogió los hombros, dio media vuelta y caminó hacia la puerta.

El tono de las palabras del interlocutor despertó un recuerdo en la mente de Drizzt. Otro svirfnebli le había hablado de la misma manera, en términos casi iguales, muchos años atrás.

—Espera —llamó Drizzt.

El enano se detuvo y se volvió, mientras el drow trataba de hacer memoria, de recordar el nombre del prisionero que él había salvado en aquella ocasión.

—¿Qué quieres? —preguntó el enano, impaciente.

—Un enano —contestó Drizzt—. Creo que de esta ciudad. Sí, tenía que ser de aquí.

—¿Conoces a alguien de mi gente, elfo oscuro? —inquirió el svirfnebli, acercándose a la silla de piedra—. Dime el nombre.

—No lo sé —respondió el drow—. Yo formaba parte de una patrulla, hace años, quizás una década. Luchamos contra un grupo de svirfneblis que habían entrado en nuestra región. —Hizo una mueca al ver que el enano fruncía el entrecejo pero no calló, consciente de que aquel superviviente podía ser la única esperanza de salvación —. Recuerdo que sólo sobrevivió un enano y que regresó a Blingdenstone.

—¿Cómo se llamaba? —insistió el svirfnebli, colérico, con los brazos cruzados sobre el pecho y golpeando el suelo con la contera de la bota.

—No lo recuerdo —admitió Drizzt.

—Entonces ¿a qué viene todo esto? —gruñó el enano—. Pensaba que eras diferente de…

—Perdió las manos en la batalla —lo interrumpió Drizzt, empecinado—. Por favor, tienes que conocerlo.

—¿Belwar? —respondió el enano, en el acto. El nombre refrescó la memoria del drow.

—¡Belwar Dissengulp! —gritó Drizzt—. ¡Entonces está vivo! Quizás él pueda recordar…

—¡Jamás olvidará aquel día aciago, elfo oscuro! —afirmó el enano casi sin poder controlar la furia—. ¡Nadie de Blingdenstone olvidará aquel día tan funesto!

—Llámalo. Busca a Belwar Dissengulp —suplicó Drizzt.

El enano caminó hacia la puerta sin dejar de sacudir la cabeza ante las continuas sorpresas del elfo oscuro.

La puerta se cerró con el ruido de una lápida, y Drizzt volvió a estar solo. Mientras reflexionaba sobre la mortalidad intentó no hacerse demasiadas esperanzas.

—¿Pensabas que podía hacerte algún mal? —le decía Malicia a Rizzen cuando

Dinin entró en la antecámara de la capilla—. Aquello no fue más que un engaño para no despertar las sospechas de SiNafay Hun'ett.

—Muchas gracias, madre matrona —respondió Rizzen, mucho más tranquilo.

Se apartó del trono de Malicia sin dejar de hacer reverencias a cada paso.

—Nuestras semanas de trabajo han dado su fruto —anunció Malicia a todos los presentes—. ¡Zin-carla está acabado!

Dinin se frotó las manos, entusiasmado. Sólo las mujeres de la familia habían visto el producto de su trabajo. A una seña de Malicia, Vierna se acercó a una cortina en el extremo de la sala y la corrió. Allí se erguía Zaknafein, el maestro de armas; ya no era un cadáver en descomposición sino que mostraba el mismo aspecto lozano que había tenido en vida.

Dinin se balanceó sobre los talones cuando el maestro de armas avanzó para colocarse delante de la matrona Malicia.

—Tan guapo como siempre, mi querido Zaknafein —le dijo Malicia, complacida.

El espectro no respondió.

—Y más obediente —añadió Briza.

El comentario provocó las carcajadas de las demás mujeres.

—¿Esto…, él… perseguirá a Drizzt? —se atrevió a preguntar Dinin aunque sabía muy bien que no tenía permiso para hablar.

Malicia y las demás estaban demasiado interesadas en Zaknafein y pasaron por alto la falta del hijo mayor.

—Zaknafein se encargará de aplicar el castigo que se merece tu hermano —prometió Malicia, con un brillo de alegría en los ojos—. Pero falta algo —añadió la matrona, coqueta, mientras miraba primero a Zak y después a Rizzen—. Es demasiado guapo como para inspirar miedo a aquel renegado.

Los demás se miraron los unos a los otros, intrigados por la actitud de la matrona. ¿Acaso pretendía compensar a Rizzen por el mal rato que le había hecho pasar?

—Ven, esposo mío —le dijo Malicia a Rizzen—. Coge la espada y marca el rostro de tu rival muerto. Te sentirás mejor, y servirá para inspirar terror a Drizzt cuando vea a su viejo maestro.

Rizzen vaciló pero ganó confianza a medida que se aproximaba al espectro. Zaknafein permanecía inmóvil, sin respirar ni parpadear, al parecer ajeno a lo que ocurría a su alrededor. Rizzen apoyó una mano en el pomo de la espada y miró a Malicia para pedir una confirmación.

Ésta asintió. Con una mueca feroz, Rizzen desenvainó la espada y lanzó un mandoble contra el rostro de Zaknafein.

Ni siquiera consiguió acercarse a él.

El espectro entró en acción con tanta rapidez que los presentes casi ni vieron los movimientos. Empuñó las dos espadas y paró el golpe al tiempo que atacaba. La

espada de Rizzen voló por los aires y, antes de que el infortunado patrón de la casa Do'Urden pudiese expresar una palabra de protesta, uno de los aceros de Zaknafein le cortó la garganta y el otro le atravesó el corazón.

Rizzen ya estaba muerto cuando cayó al suelo, pero el espectro no se dio por satisfecho con la rapidez y la limpieza del ataque. Zaknafein continuó con los mandobles y estocadas dispuesto a reducir a trozos el cadáver del rival, hasta que Malicia, complacida con la demostración, le ordenó parar.

—Me aburría —explicó la matrona al ver la incrédula mirada de los hijos—. Ya he escogido un nuevo patrón entre los plebeyos.

Sin embargo, no era la muerte de Rizzen lo que motivaba las expresiones de asombro de los hijos de Malicia; no les interesaba en lo más mínimo ninguno de los amantes que la madre pudiera escoger como patrón de la casa, una posición siempre temporal, sino la habilidad y la rapidez del espectro en el manejo de las armas.

—Tan magnífico como cuando vivía —comentó Dinin.

—¡Mejor! —afirmó Malicia—. Zaknafein conserva intactas y exclusivamente las cualidades de guerrero y no hay nada que lo distraiga de su cometido. Miradlo bien, hijos míos. Zin-carla, el regalo de Lloth.

Se volvió hacia Dinin y le sonrió con picardía.

—No pienso acercarme a esa cosa —exclamó Dinin, al suponer que su madre podía desear una segunda demostración.

—No temas, primer hijo —lo tranquilizó Malicia, con una carcajada—. No tengo ningún motivo para desearte mal.

Dinin no hizo caso del consejo. Malicia no necesitaba razones. El cuerpo despedazado de Rizzen era la mejor demostración.

—Te encargarás de guiar al espectro al exterior —añadió la matrona.

—¿Al exterior?

—A la región donde encontraste a tu hermano —explicó Malicia.

—¿Tendré que ir delante de la cosa? —preguntó Dinin.

—Sólo tienes que guiarlo hasta allí—contestó su madre—. Zaknafein conoce la presa. Está imbuido con hechizos que lo ayudarán en la caza.

Briza, que se mantenía a un lado, parecía preocupada.

—¿Qué ocurre? —quiso saber la matrona al ver la expresión de su hija.

—No pongo en duda el poder del espectro, o la magia con que lo has dotado —manifestó Briza, vacilante al saber que Malicia no aceptaría discusiones en un asunto tan importante.

—¿Todavía tienes miedo de tu hermano menor? —la interrogó Malicia.

Briza no supo qué responder.

—Olvida tus temores por muy válidos que te puedan parecer —añadió Malicia, muy tranquila—. Os lo digo a todos: Zaknafein es el regalo de nuestra reina. ¡No hay

nada ni nadie en la Antípoda Oscura que pueda detenerlo! —Miró al espectro—. Tú no me fallarás, maestro de armas, ¿no es así?

Zaknafein permaneció impasible, con las espadas tintas en sangre envainadas, las manos contra los muslos, y sin pestañear, parecía una estatua, un ente sin vida.

Pero bastaba mirar el cuerpo mutilado del patrón de la casa Do'Urden tendido a los pies de Zaknafein para comprender que el maestro de armas no era un monstruo inanimado.

Segunda parte

Belwar

Amistad: esta palabra ha llegado a significar muchas cosas diferentes entre las diversas razas y culturas de la Antípoda Oscura y en la superficie de los Reinos. En Menzoberranzan, la amistad nace por lo general inspirada por el beneficio mutuo. Mientras las partes se aprovechan de la unión, ésta se mantiene firme. Pero la lealtad no es una de las características de la vida drow, y, tan pronto como uno de los amigos cree que ganará más sin el otro, el vínculo —y probablemente la vida del otro — tiene un final súbito.

He tenido pocos amigos en la vida, y, si viviera mil años, pienso que seguiría igual. No me lamento de este hecho porque aquellos que me han llamado amigo han sido personas de gran valía y han enriquecido mi existencia, le han dado valor. El primero fue Zaknafein, mi padre y maestro, que me enseñó que no estaba solo y que no había nada de malo en defender mis principios. Zaknafein me salvó tanto de la espada como de la caótica, malvada y fanática religión que condena a mi gente.

También me encontraba perdido cuando un enano sin manos entró en mi vida, un svirfnebli al que había rescatado de una muerte segura, muchos años antes, por la implacable espada de mi hermano Dinin. Mi gesto fue pagado con creces, porque cuando él y yo nos volvimos a encontrar, esta vez prisionero de su gente, me habrían matado —y yo habría preferido morir— de no haber sido por Belwar Dissengulp.

El tiempo que pasé en Blingdenstone, la ciudad de los enanos, fue corto en relación con la duración de mi vida. Recuerdo bien la ciudad de Belwar y su gente, y nunca los olvidaré. Fue la primera sociedad que conocí basada en la fuerza de la comunidad, y no en la paranoia del egoísmo individualista. Juntos, los enanos sobreviven a los peligros de la Antípoda Oscura, se dedican a la minería, y participan en juegos que apenas se diferencian de cualquier otro aspecto de sus vidas plenas.

El placer es mucho mayor cuando se comparte.

Drizzt Do'Urden

7

Muy honorable capataz

—Muchas gracias por haber venido, muy honorable capataz —dijo uno de los enanos reunidos fuera de la pequeña habitación que encerraba al prisionero drow.

Todo el grupo de ancianos saludó con una reverencia la llegada del capataz.

Belwar Dissengulp hizo una mueca ante el gracioso recibimiento. No conseguía acostumbrarse a los muchos honores que su gente le dispensaba desde aquel día infausto hacía más de una década, cuando los elfos oscuros habían descubierto al grupo de mineros en los corredores al este de Blingdenstone, cerca de Menzoberranzan. Mutilado y casi muerto por la pérdida de sangre, Belwar había conseguido regresar a Blingdenstone como el único superviviente de la expedición.

El grupo se apartó para dejar paso a Belwar, de modo que pudiese ver el interior de la habitación y al drow. Para los prisioneros encadenados a la silla, la habitación circular era como una cueva de piedra sin otra abertura que la puerta reforzada con hierros. Pero en realidad había una ventana, invisible gracias a un hechizo que tampoco dejaba pasar ningún sonido, que permitía a los svirfneblis mantener sometidos a los prisioneros a una vigilancia constante.

—Es un drow —declaró el capataz con voz resonante, aunque con una cierta preocupación en el tono, después de observar a Drizzt durante unos momentos. No tenía muy claro para qué lo habían hecho acudir—. Es igual a cualquier otro elfo oscuro.

—El prisionero afirma que os conoció en la Antípoda Oscura —le informó uno de los ancianos. Su voz apenas era un susurro, y miró al suelo mientras completaba la frase—. El día de la gran pérdida.

Belwar frunció el entrecejo al escuchar la mención. ¿Hasta cuándo tendría que revivirlo?

—Quizá —dijo Belwar sin darle importancia—. No distingo a un elfo oscuro de otro, y tampoco me interesa intentarlo.

—De acuerdo —manifestó el anciano—. Todos se parecen.

Mientras hablaba el anciano, Drizzt se volvió hacia la ventana y los miró de frente, aunque no podía ver ni oír más allá del hechizo.

—Tal vez recordáis su nombre, capataz —señaló otro svirfnebli, que hizo una pausa al ver el súbito interés de Belwar por el drow.

La habitación circular estaba a oscuras y, en estas condiciones, los ojos de una criatura que utilizaba la visión infrarroja brillaban con toda claridad. Por lo general, los ojos aparecían como puntos de luz roja, pero no era éste el caso de Drizzt

Do'Urden. Incluso en el espectro infrarrojo, los ojos del drow tenían un brillo lila.

Belwar recordaba esos ojos.

—*Magga cammara* —exclamó Belwar—. Drizzt —murmuró en respuesta a la pregunta del enano.

—¡Lo conocéis! —gritaron varios svirfneblis. Belwar levantó los brazos; uno de los muñones tenía implantada la cabeza de una pica, el otro la cabeza de un martillo.

—Este drow, este Drizzt… —tartamudeó por la prisa de explicarse—, ¡es el responsable de mi condición, fue él!

Algunos de los presentes murmuraron una oración por el drow condenado, convencidos de que el capataz ansiaba vengarse.

—Entonces se mantiene la decisión del rey Schnicktick —dijo uno de ellos—. El drow será ejecutado en el acto.

—¡Pero si es Drizzt el que me salvó la vida! —protestó Belwar, a gritos.

Los demás lo miraron incrédulos.

—No fue decisión de Drizzt el que me cortaran las manos —añadió el capataz—. Él pidió que me permitieran regresar a Blingdenstone. «Como un ejemplo», dijo Drizzt, pero incluso entonces comprendí que lo decía sólo para aplacar a los demás. Detrás de sus palabras se escondía otra cosa: la piedad.

Una hora más tarde, uno de los consejeros, el mismo que había hablado antes con Drizzt, se presentó en la habitación del prisionero.

—Es decisión del rey que seas ejecutado —declaró el enano bruscamente mientras se acercaba a la silla de piedra.

—Lo comprendo —repuso Drizzt, con la mayor calma posible—. No me opondré al veredicto. —El joven miró los grilletes y añadió—: Aunque tampoco podría.

El svirfnebli se detuvo y observó al sorprendente prisionero, convencido de la sinceridad de sus palabras. Antes de que pudiese añadir nada más sobre lo que iba a ocurrir, el drow se le adelantó.

—Sólo pido un favor —dijo Drizzt. El enano lo dejó acabar, interesado en conocer las intenciones del condenado—. La pantera —explicó éste—. Descubrirás que *Guenhwyvar* es una compañera muy valiosa y una gran amiga. Cuando yo ya no esté, debes ocuparte de que tenga un amo como se merece, quizá Belwar Dissengulp. Por favor, buen enano, promételo.

El svirfnebli sacudió la rapada cabeza, no para negar la petición de Drizzt sino por pura incredulidad.

—El rey, por mucho que le pese, no puede correr el riesgo de mantenerte vivo —manifestó el enano con aire sombrío. Después, una sonrisa le iluminó el rostro y añadió—: ¡Pero la situación ha cambiado!

Drizzt levantó la cabeza, casi sin atreverse a respirar.

—¡El capataz te recuerda, elfo oscuro! —exclamó el enano—. El muy honorable capataz Belwar Dissengulp ha hablado en tu favor y acepta la responsabilidad de mantenerte.

—Entonces… ¿no voy a morir?

—No, a menos que busques tu propia muerte.

—¿Y podré vivir entre tu gente? —preguntó Drizzt, casi sin poder articular las palabras—. ¿En Blingdenstone?

—Todavía no se ha resuelto —contestó el svirfnebli—. Belwar Dissengulp ha intercedido por ti, y esto es muy importante. Pero si te autorizarán o no…

El enano hizo una pausa y acabó la respuesta encogiéndose de hombros.

Después de abandonar la celda, el recorrido a través de las cavernas de Blingdenstone resultó una experiencia inolvidable para el drow. Drizzt observó cada uno de los detalles de la ciudad de los enanos y los comparó con Menzoberranzan. Los elfos oscuros habían trabajado la gran caverna que ocupaba la ciudad para transformarla a su gusto. La ciudad de los svirfneblis también era hermosa, pero respetaba las formas naturales de las piedras. Mientras que los drows habían cortado y tallado, los enanos se habían acomodado al diseño de la naturaleza.

Con su techo fuera del alcance de la vista, Menzoberranzan disponía de una amplitud a la que Blingdenstone no podía aspirar. La ciudad drow la formaban una serie de castillos individuales, cada uno de los cuales era fortaleza y casa a la vez. En cambio, en la ciudad de los enanos, había un sentido general de hogar, como si todo el complejo detrás de las enormes puertas de piedra y hierro fuese una estructura singular, un refugio comunitario ante los constantes peligros de la Antípoda Oscura.

También eran diferentes los ángulos de la ciudad. Al igual que el aspecto físico de la raza enana, las fortificaciones y cornisas de Blingdenstone eran redondeadas, pulidas y de curvas suaves. En Menzoberranzan todo era anguloso, tan afilado como la punta de una estalactita, un lugar lleno de callejuelas y terrazas. Drizzt vio que las diferencias entre las ciudades eran tan notorias como las de las razas que albergaban, y se atrevió a imaginar que también lo eran los sentimientos de los pobladores.

En un apartado rincón de una de las cavernas exteriores se encontraba la casa de Belwar, una sencilla estructura de piedra construida dentro de otra caverna más pequeña. A diferencia de la mayoría de las casas de los svirfneblis, la casa de Belwar tenía puerta.

Uno de los cinco guardias que escoltaban a Drizzt llamó a la puerta con el puño de la maza.

—¡Salud, muy honorable capataz! —gritó el enano—. ¡Por orden del rey Schnicktick, os hemos traído al drow!

Drizzt tomó nota del tono respetuoso del guardia. Había tenido miedo por Belwar

el día aquel hacía ya más de una década, y muchas veces había pensado si amputarle las manos no había sido mucho más cruel que matar a la pobre víctima. La Antípoda Oscura no era un lugar propicio para los minusválidos.

Se abrió la puerta de piedra, y Belwar saludó a los visitantes. De inmediato miró a Drizzt con la misma mirada que habían compartido tantos años atrás, cuando se habían separado.

Drizzt vio una nota sombría en los ojos del capataz pero el orgullo se mantenía, aunque un tanto disminuido. El joven no quería ver los muñones del enano, porque los asociaba a una multitud de recuerdos desagradables. Sin embargo, sin poder evitarlo, bajó la mirada por el torso de barril de Belwar hasta fijarse en el extremo de los brazos.

Contra lo que esperaba, Drizzt se quedó atónito cuando vio las «manos» de Belwar. En la derecha, ajustada para que encajara exactamente en el muñón, había la cabeza de un martillo forjada en mithril y grabada con intrincadas runas mágicas y la figura de un elemental terrestre junto a las de otras criaturas que Drizzt no conocía.

El apéndice izquierdo de Belwar no era menos espectacular. El enano blandía una pica, también de mithril y con runas y grabados, entre ellos el de un dragón que volaba por la superficie de la hoja. Drizzt podía notar la magia en las manos de Belwar, y comprendió que muchos otros svirfneblis, artesanos y hechiceros, habían intervenido en la confección de las piezas.

—Muy útiles —comentó Belwar después de esperar unos instantes a que Drizzt acabara de mirar las manos metálicas.

—Hermosas —susurró Drizzt, que veía en ellas algo más que un martillo y una pica.

Las manos en sí mismas eran maravillosas, pero todavía lo era más lo que representaban. Si un drow, en particular un elfo varón, hubiese regresado a Menzoberranzan con las manos amputadas, la familia lo habría condenado inmediatamente a vivir como un paria hasta que algún otro drow o un esclavo acabase para siempre con su desgracia. No había lugar para las debilidades en la cultura drow. En cambio aquí era obvio que los svirfneblis habían aceptado a Belwar y lo habían atendido con todos los medios. Drizzt volvió la mirada al rostro del capataz.

—Me recordabas —dijo—. Tenía miedo…

—Ya hablaremos, Drizzt Do'Urden —lo interrumpió Belwar. Después se dirigió a los guardias, en el idioma de los svirfneblis que Drizzt no comprendía—. Si habéis acabado con vuestra misión, podéis iros.

—Estamos a vuestras órdenes, muy honorable capataz —contestó uno de los soldados. Drizzt observó el leve temblor de Belwar al escuchar el tratamiento—. El rey nos ha enviado como escolta y también de guardias. Debemos permanecer a

vuestro lado hasta que se conozcan las verdaderas intenciones de este drow.

—¡Entonces, marchaos! —exclamó Belwar, colérico. Miró a los ojos de Drizzt mientras acababa la frase—. Sé cuáles son las intenciones de este elfo oscuro. No corro ningún peligro.

—Con vuestro perdón, muy honora…

—Puedes irte —lo cortó Belwar con brusquedad al ver que el soldado quería seguir la discusión—. Vete. He hablado en su favor. Está a mi cuidado y no le tengo ningún miedo.

Los guardias hicieron una reverencia y se alejaron sin prisa. Belwar acompañó a Drizzt al interior de la casa y, en cuanto cruzaron la puerta, se volvió para señalarle los dos guardias que se habían apostado en las casas vecinas.

—Se preocupan demasiado por mi salud —manifestó desabrido en lengua drow.

—Tendrías que estar agradecido por tanto interés —dijo Drizzt.

—¡No soy un desagradecido! —respondió Belwar, enojado.

Drizzt descubrió la verdad oculta detrás de la respuesta. Belwar no era un desagradecido, sino que no se creía merecedor de tantas atenciones. El joven no hizo ningún comentario para no avergonzar aún más al orgulloso svirfnebli.

El mobiliario de la casa de Belwar era escaso; una mesa de piedra y un taburete, varios estantes con potes y jarras, y un fogón con una parrilla de hierro. Más allá de la rústica entrada había otro cuarto que servía de dormitorio, provisto únicamente con una hamaca colgada de pared a pared. Había otra hamaca enrollada en el suelo, destinada a Drizzt, y una chaqueta de cuero con anillas de mithril colgada en la pared del fondo, donde se amontonaban unas cuantas bolsas y mochilas.

—La colgaremos en esta habitación —dijo Belwar, señalando con la manomartillo la segunda hamaca.

Drizzt quiso ir a recogerla, pero Belwar lo detuvo con la mano-pica y lo hizo dar media vuelta.

—Más tarde —explicó el enano—. Primero debes decirme por qué has venido. —Belwar observó las astrosas prendas y el rostro, sucio y arañado, de Drizzt. Resultaba obvio que el drow llevaba algún tiempo en las profundidades de la Antípoda Oscura —. Y también quiero que me digas de dónde vienes.

—He venido porque no tenía ningún otro lugar adonde ir —respondió con toda franqueza mientras se sentaba en el suelo con la espalda apoyada en la pared.

—¿Cuánto tiempo llevas fuera de tu ciudad, Drizzt Do'Urden? —preguntó Belwar suavemente.

Incluso en los tonos graves, la voz del enano resonaba con la claridad de una campana. Drizzt se maravilló ante la variedad de tonos de la voz y de cómo podía transmitir compasión o inspirar temor sólo con un sutil cambio de volumen.

Drizzt encogió los hombros y echó la cabeza hacia atrás de forma tal que podía

contemplar el techo. Su mente buscaba un camino hacia el pasado.

—Años. He perdido la cuenta. —Miró al svirfnebli—. El tiempo no significa mucho en los túneles de la Antípoda Oscura.

Por la apariencia de Drizzt, Belwar no podía dudar de la veracidad de la respuesta, aunque de todas maneras lo sorprendió. Caminó hasta la mesa y tomó asiento en el taburete. Belwar había visto combatir a Drizzt, lo había visto derrotar a un elemental terrestre, ¡toda una proeza! Pero si Drizzt decía la verdad, si había sobrevivido en las profundidades de la Antípoda Oscura durante años, entonces tendría que considerarlo un héroe.

—Tendrás que contarme tus aventuras, Drizzt Do'Urden —lo animó el enano—. Quiero saberlo todo para poder entender mejor los motivos que te han impulsado a venir a la ciudad de tus enemigos raciales.

Drizzt permaneció en silencio durante un buen rato, sin saber muy bien por dónde y cómo empezar. Confiaba en Belwar —¿qué otra cosa podía hacer?— pero no tenía muy claro si el svirfnebli sería capaz de entender el dilema que lo había forzado a abandonar la seguridad de Menzoberranzan. ¿Podía Belwar, que vivía en una comunidad donde reinaban la cooperación y la amistad, comprender la tragedia de vivir en la ciudad de los drows? Drizzt lo dudaba, pero ¿qué podía hacer?

En voz baja, Drizzt recapituló para Belwar la historia de la última década de su vida; le habló de la guerra en ciernes entre la casa Do'Urden y la casa Hun'ett; de la pelea contra Masoj y Alton, cuando había conseguido a *Guenhwyvar*; del sacrificio de Zaknafein, padre, maestro y amigo; y de la decisión de abandonar para siempre a su gente y a la deidad malvada, Lloth. Belwar comprendió que Drizzt se refería a la diosa oscura que los enanos llamaban Lolth, pero no lo corrigió. Si Belwar había tenido alguna sospecha sobre las verdaderas intenciones del joven el día en que se habían conocido tantos años atrás, el capataz no tardó en convencerse de que sus suposiciones habían sido correctas. El enano se sacudía y temblaba de emoción mientras Drizzt le hablaba de su vida en la Antípoda Oscura, de la pelea contra el basilisco, y del combate contra sus hermanos.

Antes de que Drizzt pudiese mencionar los motivos que lo habían impulsado a buscar a los svirfneblis —la agonía de la soledad y el miedo a perder la verdadera identidad en la lucha salvaje por sobrevivir— Belwar ya los había adivinado. Cuando Drizzt relató los últimos días delante de las puertas de Blingdenstone, escogió las palabras con mucho cuidado. Todavía no tenía muy claro cuáles eran sus verdaderos sentimientos, y no estaba preparado para divulgar sus dudas, por mucho que confiara en el nuevo compañero.

El capataz permaneció en silencio, y se limitó a mirar a Drizzt cuando éste acabó el relato. Belwar comprendía el dolor provocado por la recapitulación. No pidió más información ni detalles íntimos que el drow no había querido compartir.

—*Magga cammara* —susurró el enano.

Drizzt torció la cabeza.

—Por las piedras —tradujo Belwar—. *Magga cammara*.

—Así es. Por las piedras —asintió Drizzt.

Durante unos minutos ninguno agregó palabra hasta que el silencio se hizo insoportable.

—Un buen relato —manifestó Belwar, por fin.

Palmeó a Drizzt en un hombro, y después caminó hasta el dormitorio en busca de la segunda hamaca. Antes de que el joven pudiese reaccionar, el enano había sujetado la hamaca a los ganchos.

—Duerme en paz, Drizzt Do'Urden —dijo el enano, mientras se dirigía al dormitorio—. Aquí no tienes enemigos. Al otro lado de la puerta no hay ningún monstruo al acecho.

Belwar desapareció en el dormitorio, y Drizzt se quedó a solas con el torbellino de sus pensamientos y la emoción de la esperanza renovada.

8

Extraños

Drizzt contempló a través de la puerta abierta de la casa de Belwar las actividades habituales de la ciudad de los svirfneblis, como había hecho cada día durante las últimas semanas. Tenía la impresión de estar en el limbo, como si el tiempo se hubiera paralizado. No había visto a *Guenhwyvar* desde que era huésped de Belwar, ni tampoco esperaba recuperar a corto plazo el *piwafwi*, las cimitarras y la armadura. Drizzt lo aceptaba todo con estoicismo, en la suposición de que tanto él como *Guenhwyvar* estaban ahora mucho mejor de lo que habían estado en años, y confiaba en que los svirfneblis no dañarían la estatuilla ni ninguna otra de sus pertenencias. El drow pasaba las horas dedicado a observar la rutina diaria mientras esperaba que las cosas siguieran el curso debido.

Belwar había salido, en una de las contadas ocasiones en que el capataz dejaba la casa. A pesar de que el enano y Drizzt conversaban muy poco —Belwar no era de los que malgastaban las palabras—, el joven descubrió que lo echaba de menos. Habían estrechado la amistad aunque las conversaciones fueran esporádicas.

Un grupo de jóvenes svirfneblis pasó por delante de la casa y le gritaron al drow que se encontraba en el interior. Esto se había repetido con mucha frecuencia, en particular durante los primeros días de la llegada de Drizzt a la ciudad. En las ocasiones anteriores, Drizzt no había sabido si lo saludaban o lo insultaban. En cambio ahora comprendía el significado amistoso de las palabras porque Belwar se había preocupado de enseñarle un vocabulario básico del idioma de los enanos.

El capataz regresó al cabo de varias horas y encontró a Drizzt sentado en el taburete de piedra sin hacer otra cosa que mirar.

—Dime, elfo oscuro —preguntó el enano con su voz profunda y melodiosa—, ¿qué ves cuando nos miras? ¿Tan extraños te parecemos?

—Veo esperanza —contestó Drizzt—. Y también desesperación.

Belwar comprendió la respuesta. Sabía que la sociedad svirfnebli se acomodaba a los principios del drow, pero observar el bullicio de Blingdenstone sin participar en él sólo podía despertar dolorosos recuerdos en su nuevo amigo.

—Hoy me he reunido con el rey Schnicktick —dijo el capataz—. Está muy interesado en ti.

—Curioso sería más acertado —replicó Drizzt sonriente, y Belwar se preguntó cuánto dolor ocultaba aquella sonrisa.

El capataz se disculpó con una reverencia, desarmado por la sinceridad sin tapujos del joven.

—Curioso, si lo prefieres. Debes saber que no encajas en la idea que tenemos de los elfos oscuros. Te ruego que no lo tomes como una ofensa.

—En absoluto —respondió Drizzt, honestamente—. Tú y tu gente me habéis dado mucho más de lo que podía esperar. Si me hubieseis matado en cuanto llegué a la ciudad, habría aceptado mi destino sin culpar a los svirfneblis.

Belwar siguió la mirada de Drizzt hasta el grupo de jóvenes reunidos a unos metros de la puerta.

—¿Por qué no vas a reunirte con ellos? —le preguntó el enano.

Drizzt lo miró, sorprendido. En todo el tiempo que llevaba en la casa, el svirfnebli jamás le había propuesto nada parecido. El drow había dado por hecho que era invitado del capataz, y que Belwar había asumido la responsabilidad personal de vigilar sus movimientos.

Belwar movió la cabeza en dirección a la puerta, para insistir en la invitación. Drizzt miró una vez más al exterior. Al otro lado de la caverna, los jóvenes, alrededor de una docena, habían comenzado un juego que consistía en arrojar piedras contra la efigie de un basilisco, construida a escala natural con piedras y armaduras viejas. Los enanos eran expertos en crear ilusionismos, y con un encantamiento menor habían pulido los detalles más burdos para que la efigie pareciera real.

—Elfo oscuro, algún día tendrás que salir —comentó Belwar—. ¿Hasta cuándo te conformarás con mirar las paredes vacías de mi casa?

—A ti te bastan —replicó Drizzt, con un tono más cortante de lo que pretendía.

Belwar asintió y se volvió sin prisa para contemplar la habitación.

—Así es —dijo el enano en voz baja, y Drizzt advirtió su profundo dolor. Cuando Belwar miró otra vez al drow, su redonda cara mostraba una expresión resignada—. *Magga cammara,* elfo oscuro. Que ésta sea tu lección.

—¿Por qué? —inquirió Drizzt—. ¿Por qué Belwar Dissengulp, el muy honorable capataz —Belwar torció el gesto al escuchar el título—, permanece en la sombra de su propia puerta?

—Sal —contestó Belwar con un gruñido sonoro, los ojos entrecerrados y el mentón firme—. Eres joven, elfo oscuro, y tienes todo el mundo ante ti. Yo, en cambio, soy viejo. Mi tiempo ya ha pasado.

—No tan viejo —afirmó Drizzt, dispuesto a no ceder hasta poder averiguar los motivos de la preocupación de Belwar.

El enano le volvió la espalda, caminó en silencio hasta el dormitorio y corrió la manta que hacía de puerta.

Drizzt sacudió la cabeza y descargó un puñetazo contra la palma de su mano en señal de frustración. Belwar había hecho mucho por él; primero lo había salvado del veredicto del rey, y después le había dado cobijo en su casa, donde le había enseñado los rudimentos del idioma de los svirfneblis y las costumbres de los enanos. Drizzt no

había podido devolverle el favor, aunque veía claramente que Belwar soportaba una pesada carga. En este momento el joven no deseaba otra cosa que apartar la cortina, acercarse al capataz, y conseguir que le confiara los motivos de su abatimiento.

Sin embargo, Drizzt no podía comportarse de forma tan atrevida con su nuevo amigo. Se prometió a sí mismo que a su debido tiempo encontraría la clave para resolver las penas del enano, pero antes tenía que superar su propio dilema. ¡Belwar le había dado permiso para recorrer Blingdenstone!

Drizzt miró otra vez al grupo al otro lado de la caverna. Tres muchachos permanecían absolutamente inmóviles delante de la efigie, como si se hubiesen convertido en piedra. Curioso, Drizzt se acercó a la puerta, y entonces, sin darse cuenta de lo que hacía, salió de la casa y se acercó a los enanos.

El juego llegó a su fin en cuanto el drow se acercó, porque los svirfneblis tenían un gran interés por conocer al elfo oscuro que había sido motivo de comentarios durante tantas semanas. Corrieron a su encuentro y lo rodearon, sin dejar de susurrar alborozados.

Drizzt sintió la tensión involuntaria de los músculos cuando los enanos se movieron a su alrededor. Los instintos primarios del cazador le advertían de una vulnerabilidad que no podía tolerar. El joven hizo un gran esfuerzo para controlar a su otro yo, repitiendo mentalmente que los svirfneblis no eran sus enemigos.

—Salud, drow amigo de Belwar Dissengulp —dijo uno de los enanos—. Soy Seldig, por ahora un novato, y futuro minero expedicionario de aquí a tres años.

Drizzt tardó bastante en entender las palabras del joven, pues éste hablaba muy deprisa. De todos modos, comprendió la importancia de la futura ocupación de Seldig, porque Belwar le había explicado que los mineros expedicionarios, los svirfneblis que entraban en la Antípoda Oscura en busca de minerales preciosos y gemas, gozaban de gran prestigio.

—Salud, Seldig —respondió el drow, por fin—. Soy Drizzt Do' Urden.

Sin saber muy bien qué debía hacer a continuación, cruzó los brazos sobre el pecho. Para el elfo oscuro, éste era un gesto de paz, aunque no tenía muy claro si el significado era válido en el resto de la Antípoda Oscura.

Los svirfneblis se miraron los unos a los otros, imitaron el gesto, y sonrieron al escuchar el suspiro de alivio de Drizzt.

—Dicen que has estado en la Antípoda Oscura —añadió Seldig, mientras invitaba a Drizzt con un ademán a que lo siguiera hasta el lugar del juego.

—Durante muchos años —contestó Drizzt, que acomodó su paso al del muchacho.

El cazador volvió a asomar ante la incómoda proximidad de los enanos, pero Drizzt podía controlar la paranoia. Cuando el grupo llegó junto a la efigie del basilisco, Seldig se sentó en una piedra y pidió al drow que les relatara algunas de sus

aventuras.

Drizzt vaciló, consciente de que no dominaba el idioma svirfnebli lo bastante bien como para poder narrar una historia, pero Seldig y los demás insistieron. Por fin, el drow asintió y se puso de pie. Pensó durante unos momentos en algún relato que pudiera ser de interés para los reunidos. Su mirada recorrió la caverna en busca de alguna idea y se detuvo por un instante en la efigie del monstruo.

—Basilisco —explicó Seldig.

—Lo sé —respondió Drizzt con ligereza—. Conocí a una de esas criaturas.

Se volvió entonces hacia los enanos y lo sorprendió ver las expresiones. Seldig y todos los demás lo miraban con la boca abierta y el cuerpo echado hacia delante, en un gesto donde se mezclaban la intriga, el miedo y el deleite.

—¡Elfo oscuro! ¿Has visto a un basilisco? —preguntó uno de ellos, incrédulo—. ¿Un basilisco de verdad?

Drizzt sonrió al comprender los motivos del asombro. Los svirfneblis, a diferencia de los elfos oscuros, protegían a los miembros más jóvenes de la comunidad. Si bien estos enanos tenían casi la misma edad que Drizzt, prácticamente ninguno —si es que había alguno— había salido nunca de Blingdenstone; a su misma edad, los elfos oscuros llevaban años dedicados a vigilar los túneles que se extendían más allá de Menzoberranzan. De haber tenido más experiencia, el hecho de que Drizzt hubiese encontrado un basilisco no les habría parecido algo tan extraordinario, aunque estos monstruos eran una presencia muy poco habitual incluso en la Antípoda Oscura.

—¡Y tú decías que los basiliscos no existían! —le reprochó uno de los muchachos a otro, mientras le daba un empujón en el hombro.

—¡No es verdad! —protestó éste, respondiendo al empellón.

—Mi tío vio uno —intervino un tercero.

—¡Lo único que vio tu tío fueron arañazos en la piedra! —exclamó Seldig, burlón —. ¡Él mismo dijo que eran huellas de un basilisco!

Drizzt sonrió risueño. Los basiliscos eran criaturas mágicas, más habituales en otros planos de existencia. Los drows las conocían bien pues solían entrar en contacto con esos otros planos, pero para los svirfneblis eran una figura casi mítica. Eran poquísimos los enanos que habían visto un basilisco. El drow soltó la carcajada. Sin duda todavía eran menos los enanos que habían podido relatar la experiencia.

—Si tu tío hubiese seguido el rastro y encontrado al monstruo —prosiguió Seldig —, todavía seguiría convertido en una estatua de piedra en algún pasillo. ¡Que yo sepa las estatuas no cuentan historias!

—¡Drizzt Do'Urden vio a uno! —protestó el otro enano—. ¡Y no se convirtió en piedra!

Todas las miradas se volvieron hacia el drow.

—¿De verdad has visto a uno, elfo oscuro? —preguntó Seldig—. Por favor, dime la verdad.

—Lo vi —contestó Drizzt.

—¿Y pudiste escabullirte antes de que te mirara? —quiso saber Seldig, aunque consideraba que la pregunta no necesitaba respuesta.

—¿Escabullirme? —Drizzt repitió la palabra en lengua enana porque no tenía muy claro el significado.

—Escabullirte…, en…, echar a correr —le aclaró Seldig.

Miró a uno de los compañeros, que se apresuró a fingir una expresión de horror y a dar unos cuantos pasos como si corriera. Los demás enanos celebraron la imitación, y Drizzt compartió las carcajadas.

—Escapaste del basilisco antes de que pudiese mirarte —afirmó Seldig.

Drizzt encogió los hombros, un tanto avergonzado, y Seldig adivinó que le ocultaba alguna cosa.

—¿No escapaste?

—No podía… escabullirme —contestó Drizzt—. El basilisco había invadido mi casa y había matado gran parte de mi ganado. Una casa —hizo una pausa para buscar la palabra correcta en svirfnebli—, un refugio no es fácil de encontrar en las profundidades de la Antípoda Oscura. Cuando encuentras uno y es tuyo, hay que defenderlo a toda costa.

—¿Luchaste contra él? —preguntó una voz anónima.

—¿Le tiraste piedras desde lejos? —lo interrogó Seldig—. Dicen que es el método correcto.

Drizzt echó una mirada a las piedras que los enanos habían arrojado contra la efigie y después miró su delgado cuerpo.

—Ni siquiera podría levantar unas piedras tan grandes —respondió con una carcajada.

—Entonces, ¿cómo? —insistió Seldig—. Tienes que decírnoslo.

Drizzt ya tenía la historia. Permaneció en silencio durante unos instantes para ordenar los recuerdos. Comprendió que las limitaciones impuestas por el escaso conocimiento del idioma no le permitirían hacer un relato muy detallado y decidió apelar a la mímica. Cogió dos palos que los enanos habían llevado consigo para utilizarlos a modo de cimitarras y a continuación examinó la efigie para comprobar que podía resistir su peso.

Los jóvenes se acurrucaron ansiosos mientras Drizzt explicaba la situación previa al ataque: el hechizo de oscuridad —colocó uno un poco más allá de la cabeza del basilisco— y la posición de *Guenhwyvar*, su compañera felina. Los svirfneblis no perdían detalle y acompañaban las palabras del relato con exclamaciones de asombro. La efigie pareció cobrar vida en sus mentes, como un monstruo al acecho, mientras

Drizzt, el extraño forastero, lo vigilaba oculto en las sombras.

Drizzt prosiguió con el relato hasta que llegó el momento de reproducir los movimientos del combate. Oyó el grito de asombro de los muchachos cuando saltó sobre el lomo del basilisco y comenzó a trepar hacia la cabeza con precaución. El drow se dejó contagiar por el entusiasmo del auditorio, y esto refrescó los recuerdos.

De pronto fue como volver a vivir la realidad.

Los enanos se acercaron, dispuestos a presenciar una impresionante exhibición de esgrima por parte del drow que había aparecido procedente de las profundidades de la Antípoda Oscura.

Entonces ocurrió algo terrible.

En un instante era Drizzt el narrador, que entretenía a los nuevos amigos con una historia de aventuras, y al siguiente, mientras levantaba un palo para golpear al muñeco, había dejado de ser él mismo. En el lomo de la efigie se erguía el cazador, lo mismo que aquel día en los túneles de la caverna cubierta de musgo.

Los palos golpearon contra los ojos del monstruo y machacaron la cabeza de piedra.

Los svirfneblis retrocedieron, algunos asustados, otros sólo por precaución. El cazador prosiguió con los golpes, y la piedra se cuarteó y agrietó. El pedrusco que servía de cabeza de la criatura se desplomó y arrastró al elfo oscuro con él. El cazador rodó por el suelo un par de veces, se levantó de un salto, y volvió al ataque. La furia de los golpes hizo astillas los palos, y las manos de Drizzt se cubrieron de sangre, pero el cazador no quería ceder.

Las fuertes manos de unos enanos lo sujetaron por los brazos, en un intento de calmarlo, y el cazador se volvió contra los nuevos adversarios. Eran más fuertes que él y lo apretaban con firmeza, pero con un par de retorcimientos consiguió hacerles perder el equilibrio. El cazador los pateó en las rodillas y se dejó caer sobre las suyas, mientras giraba de forma tal que lanzó a los dos svirfneblis de cabeza al suelo.

De inmediato se irguió con los palos rotos en posición para defenderse del solitario enemigo que se acercaba.

No había miedo en la expresión de Belwar, que avanzaba con los brazos abiertos.

—¡Drizzt! —gritó el capataz una y otra vez—. ¡Drizzt Do'Urden!

El cazador vio la pica y el martillo del svirfnebli, y la visión de las manos de mithril despertó en su mente unos recuerdos tranquilizadores. De pronto volvió a ser Drizzt. Sorprendido y avergonzado, dejó caer los palos y contempló las manos laceradas.

Belwar sujetó al drow cuando se tambaleó a punto de caer. Lo levantó en brazos y lo llevó de vuelta a la hamaca.

Las pesadillas invadieron el sueño de Drizzt, recuerdos de la Antípoda Oscura y

de aquel otro ser interior del que no podía escapar.

—¿Cómo puedo explicarlo? —le preguntó a Belwar cuando el capataz lo encontró sentado en el borde de la mesa de piedra aquella misma noche—. ¿Qué puedo decir para disculparme?

—No digas nada —contestó Belwar.

—Tú no lo entiendes —repuso Drizzt, asombrado, mientras se preguntaba cómo podría conseguir que el enano comprendiera la gravedad de lo que había ocurrido.

—Has pasado muchos años en la Antípoda Oscura —añadió Belwar—, y has sobrevivido allí donde casi todos han muerto.

—Pero ¿es que esto es sobrevivir? —pensó Drizzt en voz alta. La mano-martillo de Belwar tocó suavemente el hombro del drow, y el capataz se sentó a su lado. Allí permanecieron el resto de la noche. Drizzt no pronunció palabra y Belwar no insistió, consciente de que bastaba con la compañía.

Ninguno de los dos sabía cuánto tiempo había pasado cuando oyeron la voz de Seldig que llamaba desde el exterior.

—Sal, Drizzt Do'Urden —gritó el joven—. Sal y cuéntanos más historias de la Antípoda Oscura.

Drizzt miró a Belwar inquisitivamente, temeroso de que la invitación fuera parte de un engaño o una burla, pero cambió de idea al ver la sonrisa del capataz.

—*Magga cammara*, elfo oscuro —dijo Belwar, con una risa sonora—. No dejarán que te escondas.

—Haz que se vayan —le pidió Drizzt.

—¿Acaso estás dispuesto a rendirte sin más? —replicó Belwar, un tanto irritado —. ¿Tú que has sido capaz de sobrevivir a las pruebas de la Antípoda Oscura?

—Es demasiado peligroso —exclamó Drizzt, desesperado por no saber cómo explicarse mejor—. No puedo controlarlo…, no puedo librarme…

—Ve con ellos, elfo oscuro —dijo Belwar—. Esta vez serán más precavidos.

—Esta… bestia… me persigue —insistió Drizzt.

—Quizá durante un tiempo —afirmó el capataz sin darle mucha importancia—. *Magga cammara*, Drizzt Do'Urden! Cinco semanas es un plazo muy corto si lo comparas con los sufrimientos que has soportado en los últimos diez años. Ya conseguirás librarte de la… bestia.

Los ojos lila de Drizzt buscaron la mirada franca de Belwar Dissengulp.

—Pero sólo si te empeñas —acabó el capataz.

—Sal, Drizzt Do'Urden —volvió a llamar Seldig.

Esta vez, y en todas las sucesivas, Drizzt, y únicamente Drizzt, respondió a la llamada.

El rey micónido observó al elfo oscuro que rondaba por el nivel inferior de la

caverna cubierta de musgo. La criatura sabía que no era el mismo drow que se había marchado, pero Drizzt, un aliado, había sido el único contacto del rey con los elfos oscuros. Sin advertir el peligro, el gigante de tres metros de altura salió al paso del extraño.

El espectro de Zaknafein ni siquiera intentó escapar o esconderse del hombrehongo. Las manos de Zaknafein empuñaban con firmeza las espadas. El rey micónido lanzó una nube de esporas, dispuesto a establecer una comunicación telepática con el recién llegado.

Pero los monstruos no muertos existían en dos planos diferentes, y sus mentes eran inaccesibles a estos intentos. El cuerpo material de Zaknafein se enfrentaba al micónido mientras que la mente del espectro se encontraba muy lejos, unida al cuerpo a través de la voluntad de la matrona Malicia. El espectro recorrió los últimos metros que lo separaban del adversario.

El micónido lanzó una segunda nube, esta vez de esporas capaces de tranquilizar a un enemigo, y tampoco dio resultado. Al ver que el espectro continuaba la marcha, el gigante levantó los brazos dispuesto a tumbarlo.

Zaknafein paró los golpes con las espadas afiladas como navajas y le cortó las manos al micónido. Después, con una velocidad impresionante, hundió las armas en el torso del rey una y otra vez hasta que éste se desplomó.

Desde el nivel superior, varias docenas de los micónidos mayores y más fuertes avanzaron para rescatar al rey herido. El espectro los observó sin preocuparse del peligro. Acabó de rematar al rey y a continuación se volvió para rechazar el ataque.

Los hombres-hongo lanzaron diversos tipos de esporas contra el espectro. Zaknafein no hizo caso de las nubes, que no podían causarle ningún daño, y concentró la atención en los brazos que intentaban golpearlo. Ahora los micónidos lo rodeaban.

Y murieron a su alrededor.

Habían atendido el huerto durante siglos, ocupados sólo en sus asuntos y en paz con los demás. Pero el espectro que salió del túnel, procedente de la cueva desierta donde una vez había residido Drizzt, estaba lleno de furia y no toleraba ni el menor gesto de paz. Zaknafein escaló la pared hasta el huerto de setas y acabó con todo lo que encontró a su paso.

Las setas gigantes caían como árboles talados. En el nivel inferior, el pequeño rebaño de vaquillas, nerviosas por naturaleza, se espantó y se dispersó por los túneles que daban a la Antípoda Oscura. Los pocos hombres-hongo que quedaban vivos intentaron alejarse al ver la destrucción provocada por el elfo oscuro, pero los micónidos eran criaturas pesadas, y Zaknafein les dio caza en cuestión de minutos.

Su reinado en la caverna cubierta de musgo, y el huerto de setas que habían cuidado durante tanto tiempo, llegaron a un brusco y definitivo final.

9

Susurros en los túneles

La patrulla svirfnebli avanzó poco a poco por los vericuetos del túnel, con las mazas y las picas preparadas. Los enanos no se encontraban muy lejos de Blingdenstone —a menos de un día de marcha—pero avanzaban en formación de combate como era habitual cada vez que penetraban en la Antípoda Oscura.

El túnel olía a muerte.

El líder del grupo, consciente de que estaba muy cerca de la masacre, espió con mucho cuidado por encima de un peñasco.

¡Goblins! —gritaron sus sentidos a los demás, una voz clara en la telepatía racial de los svirfneblis.

Cuando los peligros de la Antípoda Oscura cercaban a los enanos, éstos casi nunca hablaban y se comunicaban a través de un vínculo telepático comunitario que podía transmitir conceptos básicos.

Los demás svirfneblis empuñaron las armas y comenzaron a elaborar un plan de batalla en el excitado murmullo de las comunicaciones mentales. El líder, el único que había espiado por encima del peñasco, los detuvo con otro mensaje:

¡Goblins muertos!

El resto de la patrulla lo siguió alrededor de la roca, y una horrible escena apareció ante sus ojos. Una veintena de goblins yacían muertos y despedazados.

—Drows —susurró uno de los svirfneblis, después de ver la precisión de las heridas y la facilidad con que las espadas habían cortado la gruesa piel de las infortunadas criaturas.

Entre las razas de la Antípoda Oscura, sólo los drows tenían armas capaces de hacer este tipo de cortes.

Demasiado cerca—contestó otro enano telepáticamente, tocando al primero en el hombro.

—Éstos llevan muertos un día o más —dijo un tercero en voz alta, sin hacer caso de las precauciones de su compañero—. Los elfos oscuros ya no están por aquí al acecho. No es su modo de actuar.

—Tampoco tienen la costumbre de matar a los goblins —contestó el que había insistido en la comunicación telepática—. ¡Prefieren hacerlos prisioneros!

—Lo habrían hecho en el caso de tener la intención de regresar directamente a Menzoberranzan —comentó el primero. Se volvió hacia el líder—. Capataz Krieger, debemos volver ahora mismo a Blingdenstone e informar de esta masacre.

—No serviría de nada —contestó Krieger—. ¿Goblins muertos en los túneles? Es

algo bastante común.

—No es la primera señal de actividad drow en la región —señaló el otro.

El capataz no podía negar la veracidad de las palabras del compañero ni la sabiduría del consejo. Otras dos patrullas habían regresado a Blingdenstone con informes de monstruos muertos —al parecer a manos de elfos oscuros— en los pasillos de la Antípoda Oscura.

—Mirad —añadió el enano, al tiempo que se agachaba para recoger la bolsa de uno de los goblins, llena con monedas de oro y plata—. ¿Quién entre los elfos oscuros tendría tanta prisa como para dejar atrás semejante botín?

—¿Podemos estar seguros de que todo esto es obra de los drows? —preguntó Krieger, aunque él mismo no tenía ninguna duda—. Quizás alguna otra criatura ha entrado en nuestro reino. Bien podría ser que algún enemigo menor, un goblin o un orco, se haya hecho con armas drows.

¡Son drows! —gritaron telepáticamente varios miembros de la patrulla.

—Los cortes son limpios y precisos —señaló uno—. Y no veo rastros de más heridas excepto las sufridas por los goblins. ¿Quién sino los elfos oscuros son tan eficaces en la matanza?

El capataz Krieger se apartó del grupo y caminó unos metros por el pasillo en busca de alguna pista en la roca que le permitiese aclarar el misterio. Los enanos poseían una afinidad con la roca superior a la mayoría de las criaturas, pero las paredes de piedra no le revelaron nada. La muerte de los goblins había sido causada por armas, no por las garras de algún monstruo y sin embargo no les habían robado. Los muertos yacían en un espacio reducido, lo que indicaba que las víctimas no habían tenido tiempo de intentar la huida. Que se pudiese asesinar a una veintena de goblins con tanta rapidez apuntaba a una patrulla drow bastante numerosa, e, incluso en el caso de que hubiese sido sólo un puñado de elfos oscuros, al menos alguno de ellos podría haber despojado a los cadáveres.

—¿Qué hacemos, capataz? —le preguntó uno de los enanos—. ¿Seguimos adelante para explorar la veta de mineral o regresamos a Blingdenstone para informar de la masacre?

Krieger era un veterano astuto que se consideraba a sí mismo como buen conocedor de todos los trucos de la Antípoda Oscura. No le gustaban los misterios, y éste lo había desconcertado.

Regresamos —transmitió a los demás telepáticamente.

Nadie discutió la decisión porque los enanos hacían siempre todo lo posible por evitar a los drows.

Sin perder un segundo, la patrulla adoptó una formación defensiva y se puso en marcha de regreso a casa.

Oculto entre las sombras de las estalactitas, el espectro de Zaknafein Do'Urden

vigiló la partida de los enanos.

El rey Schnicktick se inclinó en el trono y reflexionó sobre las palabras del capataz. Los consejeros del monarca, sentados a su alrededor, mostraban la misma inquietud y curiosidad, porque este informe no hacía más que confirmar los dos anteriores respecto a las supuestas actividades de los drows en los túneles orientales.

—¿Qué razón puede tener Menzoberranzan para acercarse a nuestras fronteras? —preguntó uno de los consejeros cuando Krieger acabó el relato—. Nuestros agentes no han hecho ninguna mención a una posible invasión. Sin duda habríamos recibido algún aviso si el consejo regente de Menzoberranzan planeara una guerra.

—Así es —asintió Schnicktick para acallar los murmullos nerviosos provocados por la grave advertencia del consejero—. De todos modos, os recuerdo que no sabemos a ciencia cierta que los autores de estas muertes sean elfos oscuros.

—Con vuestro permiso, alteza… —intentó replicar Krieger.

—Sí, capataz —lo interrumpió Schnicktick en el acto, levantando una mano gordeta delante de su arrugado rostro para silenciar cualquier protesta—. Estáis muy seguro de vuestras observaciones. Y sé que puedo confiar en vuestro juicio. Sin embargo, hasta que no tengamos pruebas concretas de la presencia de la patrulla drow, no adelantaré ninguna decisión.

—Al menos podemos estar de acuerdo en que algo peligroso ha entrado en nuestra zona oriental —apuntó otro de los consejeros.

—Sí —contestó el rey de los svirfneblis—. Tendremos que ocuparnos en descubrir la verdad. Por lo tanto, los túneles orientales quedan cerrados a cualquier nueva exploración minera. —Una vez más, Schnicktick levantó una mano para tranquilizar a los presentes—. Estoy enterado de los informes referentes a las nuevas vetas de minerales; nos ocuparemos de explotarlas tan pronto como podamos. Pero por ahora, sólo las patrullas de combate podrán penetrar en las regiones del este, noreste y sudeste. Doblaremos el número de patrullas y de efectivos, y deberán aumentar los recorridos hasta un radio de tres días de marcha desde Blingdenstone. Debemos resolver el misterio sin más demora.

—¿Y qué hacemos con los agentes infiltrados en la ciudad drow? —preguntó un consejero—. ¿Establecemos comunicación con ellos?

—Por ahora no —repuso Schnicktick—. Mantendremos los oídos bien abiertos, pero evitaremos informar al enemigo que sospechamos de sus movimientos.

El soberano no hizo mención de que no se podía confiar del todo en los agentes que poseían en Menzoberranzan. Los espías podían aceptar las gemas de los enanos a cambio de informaciones sin mucha importancia; pero si los poderes de Menzoberranzan planeaban algo más serio contra Blingdenstone, lo más lógico era suponer un doble juego.

—Si recibimos algún informe extraordinario de Menzoberranzan —añadió Schnicktick— o si descubrimos que los intrusos son de verdad los elfos oscuros, entonces apelaremos a los espías. Hasta entonces, dejemos que las patrullas averigüen todo lo que puedan.

El rey despidió a los consejeros, pues deseaba estar a solas para reflexionar sobre los últimos acontecimientos. A principios de semana se había enterado del salvaje ataque de Drizzt contra la efigie del basilisco.

El rey Schnicktick de Blingdenstone comenzaba a estar un poco harto de tantas historias de drows.

Las patrullas svirfneblis ampliaron los recorridos por los túneles orientales. Incluso aquellos grupos que no habían encontrado nada regresaban a Blingdenstone cargados de sospechas, porque habían percibido en la Antípoda Oscura una quietud que no era normal. Hasta ahora ni un solo enano había resultado herido, pero nadie mostraba el menor entusiasmo por integrar las patrullas. Intuían que había algo malvado en los túneles, algo que mataba sin motivos y sin compasión.

Una de las patrullas encontró la caverna cubierta de musgo que había sido el refugio de Drizzt. El rey Schnicktick se apenó al recibir la noticia de que los pacíficos micónidos y su precioso huerto de setas habían sido destruidos.

No obstante, a pesar de la infinidad de horas que los svirfneblis pasaban en los túneles, no vieron ni a un solo enemigo, y en consecuencia continuaron creyendo que los elfos oscuros, siempre tan sigilosos y brutales, estaban involucrados.

—Y ahora tenemos a un drow en nuestra ciudad —le recordó al soberano uno de los consejeros durante una de las reuniones diarias.

—¿Ha causado algún problema? —preguntó Schnicktick.

—Pocos y sin importancia —contestó el consejero—. Y Belwar Dissengulp, el muy honorable capataz, no deja de hablar a su favor y lo mantiene en su casa como invitado, no como prisionero. El capataz Dissengulp no acepta que los guardias se acerquen al drow.

—Ordena que vigilen al drow —manifestó el rey después de una breve pausa—. Pero de lejos. Si es un amigo, tal como cree el capataz Dissengulp, entonces no tiene por qué sufrir ninguna molestia.

—¿Y qué hacemos con las patrullas? —inquirió otro consejero, que era el representante de la caverna de entrada donde vivía la guardia de la ciudad—. Mis soldados se aburren. Hasta el momento sólo han visto algunos rastros de combates y no han escuchado otra cosa que el ruido de sus propias botas.

—Debemos mantenernos alertas —le recordó el rey Schnicktick—. Si los elfos oscuros se están agrupando…

—No están haciéndolo —replicó el consejero con voz firme—. No hemos

encontrado ningún campamento, ni huellas de ninguno. La patrulla de Menzoberranzan, si es que es una patrulla, ataca y después se retira a algún refugio que no podemos localizar; quizás está protegido mágicamente.

—Y, si de verdad los elfos oscuros pretenden atacar Blingdenstone —comentó otro—, ¿dejarían tantas muestras de sus actividades? La primera matanza, los goblins que encontró la expedición del capataz Krieger, ocurrió hace cosa de una semana, y la tragedia de los micónidos poco antes de la masacre. Por lo que sé de los elfos oscuros, nunca rondan una ciudad enemiga, ni dejan indicios como los cadáveres de los goblins, días antes de realizar el ataque.

El rey pensaba lo mismo desde hacía tiempo. Cuando se despertaba por las mañanas y encontraba a Blingdenstone intacta, la amenaza de una guerra contra Menzoberranzan le parecía muy lejana. Pero aunque a Schnicktick le alegraba ver que alguien más pensaba como él, no podía olvidar las horribles matanzas que los soldados habían descubierto en los túneles orientales. Algo, probablemente drow, rondaba por allá abajo, demasiado cerca para su gusto.

—Supongamos que esta vez Menzoberranzan no planea la guerra contra nosotros —propuso Schnicktick—. Entonces, ¿por qué están los elfos oscuros tan cerca de nuestras puertas? ¿Qué motivo tienen los drows para rondar por los túneles orientales de Blingdenstone, tan lejos de su casa?

—¿Buscan expansión? —dijo uno de los consejeros.

—¿Son renegados? —sugirió otro.

Ninguna de las dos posibilidades parecía probable. Entonces un tercer consejero propuso una tercera, tan sencilla que sorprendió a los demás.

—Buscan alguna cosa.

El rey de los svirfneblis apoyó la barbilla sobre las manos entrelazadas, convencido de que acababa de escuchar la posible solución al misterio y sintiéndose un poco tonto por no haberlo pensado antes.

—Pero ¿qué? —quiso saber otro consejero, que compartía los sentimientos del monarca—. Los elfos oscuros casi nunca trabajan en la minería… y debo añadir que son bastante malos cuando lo intentan… y no necesitan alejarse mucho de Menzoberranzan para encontrar metales preciosos. ¿Qué hay cerca de Blingdenstone que tanto les interesa?

—Algo que han perdido —respondió el rey con el pensamiento puesto en el drow que había ido a vivir entre su gente. Era una coincidencia demasiado evidente como para pasarla por alto—. O a alguien —añadió Schnicktick.

Y los demás comprendieron a quién se refería.

—¿Creéis que ha llegado el momento de invitar a nuestro drow a que participe en las reuniones del consejo? —inquirió un consejero.

—No —contestó Schnicktick—, pero quizá vigilar al tal Drizzt desde lejos no

baste. Avisad a Belwar Dissengulp que debe controlar todos los movimientos del drow. Y tú, Firble —le dijo al consejero que tenía más cerca—, a la vista de que hemos llegado a la conclusión de que no hay una situación de guerra inminente con los elfos oscuros, llama a nuestros espías. Quiero tener información de Menzoberranzan lo antes posible. No me gusta tener a los drows rondando la puerta de mi casa. Desmerecen el vecindario.

El consejero Firble, jefe de los servicios secretos de Blingdenstone, asintió, aunque no lo alegraba la petición. Conseguir información de Menzoberranzan no era barato, y muchas veces sólo obtenían datos de escaso valor cuando no alguna mentira bien urdida. A Firble no le gustaba tratar con nadie que pudiese ser más listo que él, y mucho menos con los elfos oscuros.

El espectro observó a la patrulla svirfnebli a su paso por los vericuetos del túnel. La sabiduría táctica del ser que había sido una vez el mejor maestro de armas de todo Menzoberranzan había mantenido controladas las ansias asesinas del monstruo durante los últimos días. Zaknafein no comprendía el significado de la creciente actividad de los enanos, pero presentía que pondría en peligro la misión si atacaba a los soldados. Como mínimo, el ataque a un enemigo organizado provocaría la alarma en los corredores y acabaría por poner sobre aviso al esquivo Drizzt.

Con el mismo criterio, el espectro había sublimado los deseos de matar a otros seres vivos, y en los últimos días no había dejado ni un solo rastro a las patrullas svirfneblis, con el fin de evitar conflictos con los moradores de la región. La voluntad maligna de la matrona Malicia Do'Urden seguía cada uno de los movimientos de Zaknafein y fustigaba implacablemente sus pensamientos, impulsándolo a buscar la meta fijada. Cualquier crimen cometido por Zaknafein saciaba temporalmente a la voluntad dominante, pero la experiencia táctica del espectro podía más que las órdenes salvajes. La pequeña chispa racional que aún quedaba del viejo Zaknafein tenía muy claro que la única manera de regresar a la paz de los difuntos era conseguir que Drizzt Do'Urden se uniera a él en el sueño eterno.

El espectro dejó las espadas en las vainas mientras contemplaba a la patrulla de los enanos.

Entonces, cuando otro grupo de fatigados svirfneblis desfiló camino hacia el oeste, otra idea surgió en la mente de Zaknafein. Si había tantos enanos en la región, bien podía pensar que Drizzt Do'Urden también se había encontrado con ellos.

Esta vez, Zaknafein no dejó que los enanos se perdieran de vista. Descendió desde su escondite entre las estalactitas y siguió a la patrulla. El nombre de Blingdenstone, un recuerdo de la vida pasada, se agitó en los límites de su conciencia.

—Blingdenstone —intentó pronunciar el espectro.

Era la primera palabra que profería el monstruo desde la salida de la tumba. Pero

el nombre sonó como un gruñido indescifrable.

10

La culpa de Belwar

Drizzt salió muchas veces con Seldig y los nuevos amigos durante los días siguientes. Los jóvenes enanos, aconsejados por Belwar, pasaban las horas con el elfo oscuro dedicados a juegos más tranquilos, y dejaron de pedirle a Drizzt que les relatara las aventuras vividas en la Antípoda Oscura.

En las primeras salidas, Belwar lo vigiló desde la puerta. El capataz confiaba en Drizzt, pero también comprendía los sufrimientos padecidos por el drow. Una vida tan salvaje y brutal como la que había conocido el joven no resultaba fácil de olvidar.

Muy pronto, Belwar y los demás que observaban a Drizzt pudieron comprobar que el drow se había integrado sin problemas al grupo de enanos y que no planteaba ninguna amenaza para los habitantes de Blingdenstone. Incluso el rey Schnicktick, preocupado por los episodios ocurridos más allá de los límites de la ciudad, aceptó que se podía confiar en Drizzt.

—Tienes una visita —le dijo Belwar a Drizzt una mañana.

El drow siguió al capataz hasta la puerta, convencido de que Seldig acudía a buscarlo antes de la hora habitual. Sin embargo, cuando Belwar abrió la puerta, Drizzt se quedó atónito, porque no fue un svirfnebli el que entró en la casa sino un enorme felino negro.

—*¡Guenhwyvar!* —gritó Drizzt poniéndose de rodillas para coger entre sus brazos a la pantera.

El animal lo tumbó y comenzó a rascarlo con una de las grandes zarpas.

Cuando por fin el drow consiguió salir de debajo de la pantera y sentarse, Belwar se acercó y le entregó la estatuilla de ónice.

—Estoy seguro de que el consejero encargado de la pantera lamenta separarse de ella —dijo el capataz—. Pero *Guenhwyvar* es tu amiga.

Drizzt no supo qué decir. Incluso antes del regreso de la pantera, consideraba que los enanos de Blingdenstone lo habían tratado mejor de lo que se merecía. Ahora, el hecho de que los svirfneblis le devolvieran un amuleto mágico tan poderoso como una muestra de absoluta confianza, lo conmovía profundamente.

—Cuando quieras puedes ir a la casa central, el edificio donde te llevaron la primera vez —añadió Belwar—, y recuperar tus armas y la armadura.

Drizzt mostró su inquietud ante el ofrecimiento porque no podía olvidar su conducta en la batalla ficticia contra la efigie del basilisco. ¿Cuáles habrían sido las consecuencias si en vez de estar armado con bastones hubiera tenido las magníficas cimitarras drows?

—Las guardaremos aquí a buen recaudo —manifestó Belwar al ver la preocupación de su amigo—. Si las necesitas, estarán a tu disposición.

—Estoy en deuda contigo —declaró Drizzt—. En deuda con todos los habitantes de Blingdenstone.

—No consideramos la amistad como una deuda —afirmó Belwar con un guiño.

Después se encerró en el dormitorio para que Drizzt y *Guenhwyvar* pudiesen estar a solas. Seldig y los demás jóvenes disfrutaron enormemente cuando Drizzt se reunió con ellos acompañado por *Guenhwyvar*. Al ver cómo jugaba la pantera con los svirfneblis, Drizzt no pudo evitar el recuerdo del día trágico, una década antes, cuando Masoj había utilizado al felino para perseguir a los últimos supervivientes de la expedición de Belwar. Al parecer, *Guenhwyvar* no recordaba el episodio, porque la pantera y los enanos no dejaron de jugar durante todo el día, y él deseó olvidar los horrores del pasado con la misma facilidad.

—Muy honorable capataz —llamó una voz un par de días más tarde, mientras Belwar y Drizzt desayunaban.

Belwar se puso en tensión, y Drizzt no pasó por alto la inesperada expresión de dolor que apareció en las facciones del anfitrión. El drow había llegado a conocer al svirfnebli muy bien, y sabía que cuando Belwar fruncía la larga nariz aguileña, esto era una señal de angustia.

—El rey ha reabierto los túneles orientales —añadió la voz—. Los rumores hablan de una veta riquísima a tan sólo un día de marcha.

Sería un gran honor para mi expedición que Belwar Dissengulp aceptara acompañarnos.

Una sonrisa esperanzada apareció en el rostro de Drizzt, no porque lo entusiasmara la idea de salir, sino porque había notado que Belwar vivía demasiado recluido, algo poco habitual en una comunidad tan abierta.

—Es el capataz Brickers —le informó Belwar a Drizzt en un tono desabrido, sin compartir para nada el entusiasmo del drow—. Han tomado la costumbre de venir a invitarme cada vez que sale una expedición.

—Y tú nunca vas —concluyó su amigo.

—No es más que una cortesía —replicó Belwar, ceñudo, haciendo rechinar los dientes.

—No eres digno de ir con ellos —añadió Drizzt, sarcástico.

Por fin había descubierto el motivo de la frustración del capataz.

Belwar se encogió de hombros.

—Te he visto trabajar con las manos de mithril —afirmó Drizzt, frunciendo el entrecejo—. ¡No serías un estorbo! ¡Al contrario, cualquier grupo estaría orgulloso de tenerte en sus filas! ¿Por qué te consideras como un inválido cuando los demás piensan lo contrario?

El capataz descargó un golpe tan fuerte con la mano-martillo que abrió una grieta en la mesa de piedra.

—¡Puedo cortar rocas más rápido que cualquiera de ellos! —gritó el enano, con un tono feroz—. Y si los monstruos intentan atacarnos…

Movió la mano-pica en un gesto amenazador, y Drizzt no dudó que el capataz sabía cómo utilizar el instrumento.

—Que paséis un buen día, muy honorable capataz —se despidió la voz—. Como siempre, respetamos vuestra decisión, pero cómo siempre también, lamentaremos vuestra ausencia.

Drizzt miró con curiosidad a Belwar durante un buen rato mientras pensaba en cómo vencer la resistencia del enano.

—Entonces, ¿por qué? —preguntó al cabo—. Si sabes que eres tan competente como todos creen, ¿por qué te quedas aquí? Sé que a los svirfneblis os entusiasman las expediciones, y en cambio tú no muestras ningún interés. Tampoco hablas de tus aventuras fuera de Blingdenstone. ¿Es mi presencia lo que te retiene en casa? ¿Tienes la obligación de vigilarme?

—No —respondió Belwar, con un vozarrón que ensordeció al drow—. Te han devuelto las armas, elfo oscuro. No dudes de nuestra confianza.

—Pero… —comenzó Drizzt, que se interrumpió al comprender súbitamente la verdadera razón para las negativas del enano—. La batalla —dijo suavemente, casi como una disculpa—. De aquel día horrible hace más de una década.

Belwar frunció la nariz al máximo y le volvió la espalda.

—¡Te culpas a ti mismo por la muerte de los compañeros! —añadió el drow con más confianza, aunque no las tenía todas consigo por miedo a ofender al enano.

Sin embargo, cuando Belwar lo miró otra vez, el capataz parecía a punto de echarse a llorar, y Drizzt comprendió que sus palabras lo habían conmovido.

El drow pasó una mano por su espesa cabellera blanca sin saber muy bien cómo responder al dilema de Belwar. Drizzt había dirigido a la patrulla contra los mineros svirfneblis, y sabía que no se podía culpar a los enanos por el desastre. Pero ¿cómo podía explicárselo a Belwar?

—Recuerdo aquel día infortunado —manifestó Drizzt, con voz tremulosa—. Lo recuerdo con toda claridad, como si aquel terrible episodio estuviese grabado a fuego en mi memoria.

—Nadie lo recuerda mejor que yo —afirmó el capataz.

—De acuerdo —asintió el drow—, pero debes saber que yo también comparto la misma culpa.

Belwar lo miró intrigado, sin comprender muy bien qué pretendía decir el joven.

—Fui yo quien dirigió la patrulla drow —explicó Drizzt—. Rastreé a tu grupo, en la creencia errónea de que pretendíais realizar una incursión contra Menzoberranzan.

—De no haber sido tú, nos habría descubierto algún otro —replicó el capataz.

—Nadie habría sido capaz de hacerlo tan bien como yo —afirmó el elfo oscuro —. Allí fuera —dirigió una mirada a la puerta—, en las profundidades, estaba como en mi casa. Eran mis dominios.

Ahora Belwar no se perdía ni una sola de sus palabras, que era precisamente lo que pretendía Drizzt.

—Y no olvides que vencí al elemental terrestre —dijo el drow sin vanagloriarse; simplemente relataba un hecho—. De no haber sido por mi presencia, la batalla habría sido igualada. Muchos svirfneblis habrían sobrevivido para regresar a Blingdenstone.

Belwar no pudo disimular la sonrisa. Había parte de verdad en las palabras de Drizzt, porque había sido un factor muy importante en el éxito del ataque drow. De todos modos, le pareció que su amigo exageraba un poco con el propósito de hacerlo sentir mejor.

—No sé cómo puedes culparte por lo ocurrido —añadió Drizzt con un tono despreocupado, que pretendía quitar hierro a la situación—. Con Drizzt Do'Urden como guía de la patrulla drow, no teníais ninguna posibilidad de escapar —agregó sonriente.

—*Magga cammara!* No es cosa de tomar a chacota —exclamó Belwar, aunque no pudo evitar reírse incluso mientras hablaba.

—No lo dudo —dijo Drizzt, otra vez serio—. Pero tomar a broma una tragedia es tan grave como vivir hundido en la culpa por un hecho del que no hemos sido responsables. Si alguien tiene la culpa, ésta debe recaer en Menzoberranzan y sus habitantes. Fueron los elfos oscuros los que causaron la tragedia. Fue su maldad la que condenó a los pacíficos mineros de tu expedición.

—Al capataz le corresponde asumir la responsabilidad del grupo —objetó Belwar —. Sólo un capataz puede organizar expediciones y, por lo tanto, es responsable de su decisión.

—¿Escogiste tú llevar a los enanos tan cerca de Menzoberranzan? —preguntó Drizzt.

—Sí.

—¿Por propia voluntad? —insistió el joven.

Creía conocer las costumbres de los enanos lo suficientemente bien como para saber que la mayoría de las decisiones importantes, si no todas, se tomaban por la vía democrática.

—De no haber sido la voluntad de Belwar Dissengulp, ¿los mineros jamás habrían penetrado en aquella región?

—Teníamos informes del hallazgo —explicó Belwar—. Una veta de mineral muy rica. Se decidió en consejo que debíamos aceptar el riesgo de acercarnos tanto a

Menzoberranzan. Yo escogí dirigir la expedición.

—De no haber sido tú, la habría dirigido algún otro —retrucó el drow, valiéndose de las mismas palabras de Belwar.

—Un capataz debe aceptar las respon…

Belwar se interrumpió y miró en otra dirección.

—Ellos no te culpan —intervino Drizzt, que siguió la mirada del capataz hasta la puerta de piedra—. Te respetan y se preocupan por ti.

—¡Me compadecen! —gritó Belwar.

—¿Necesitas su compasión? —replicó Drizzt—. ¿Acaso eres menos que ellos? ¿Un inválido inútil?

—¡Nunca lo he sido!

—¡Entonces ve con ellos! —vociferó Drizzt—. Averigua si de verdad se apiadan de ti. No lo creo; pero si me equivoco, si tu gente se apiada del «muy honorable capataz», entonces demuéstrales quién es Belwar Dissengulp. ¡Si tus compañeros no te culpan ni se apiadan, no tienes por qué inventarte cargas!

Belwar miró a su amigo durante un buen rato sin decir palabra.

—Todos los mineros que te acompañaron sabían el riesgo de aventurarse tan cerca de Menzoberranzan —le recordó Drizzt, y, con una sonrisa, añadió—: Ninguno de ellos sabía que Drizzt Do'Urden guiaba a la patrulla de los elfos oscuros, ni tú tampoco, porque en ese caso os habríais quedado en casa.

—*Magga cammara* —murmuró Belwar.

Sacudió la cabeza incrédulo, tanto por la actitud jocosa de Drizzt como por el hecho de que, por primera vez en más de una década, se sentía mejor respecto a aquel trágico episodio. Abandonó la mesa de piedra, le sonrió a Drizzt, y se dirigió al dormitorio.

—¿Adonde vas? —preguntó el drow.

—A descansar —contestó el capataz—. Tanta charla me ha agotado.

—La expedición minera partirá sin ti.

Belwar dio media vuelta y miró a Drizzt, asombrado. ¿Acaso el elfo oscuro creía sinceramente que él podía olvidar tantos años de sufrimientos como si nada y salir corriendo a unirse a la expedición?

—Pensaba que Belwar Dissengulp era más valiente —comentó el joven.

La expresión dolida en el rostro del enano le reveló que había descubierto una brecha en la autocompasión de Belwar.

—Hablas con mucha osadía —gruñó Belwar.

—Sólo un cobarde lo consideraría así —replicó Drizzt, sin asustarse ante la actitud amenazadora que adoptó el enano—. ¡Si no te gusta ser llamado así, demuestra que no lo eres! —añadió el drow—. Ve con los mineros. ¡Muéstrales de verdad quién es Belwar Dissengulp y de paso descúbrelo tú también!

—¡Corre a buscar tus armas! —le ordenó el enano golpeando las manos de mithril entre sí.

Drizzt vaciló. ¿Acababa de desafiarlo? ¿Había ido demasiado lejos en el intento de arrancar al capataz de la apatía?

—Ve a buscar tus armas, Drizzt Do'Urden —repitió Belwar—, porque, si voy con los mineros, tú vendrás conmigo.

Entusiasmado, Drizzt sujetó con sus delicadas manos la cabeza del enano y apoyó la frente contra la de Belwar, mientras ambos intercambiaban miradas de profundo afecto y admiración. Después, Drizzt salió de la casa a la carrera para ir a recoger las cimitarras, el *piwafwi* y la cota de malla.

Asombrado de su propia decisión, Belwar se propinó un golpe en la cabeza con tanta fuerza que a punto estuvo de caer desmayado. En cuanto se repuso observó a Drizzt que corría hacia la casa central.

Pensó que sería una experiencia interesante.

El capataz Brickers recibió complacido a Belwar y a Drizzt, aunque interrogó al enano con la mirada para asegurarse de que podía confiar en el drow. Ni siquiera Brickers podía dudar de la valiosa ayuda que representaba contar con un drow en las profundidades de la Antípoda Oscura, sobre todo si era cierta la actividad de los elfos oscuros en los túneles orientales.

Pero la expedición no tuvo ningún tropiezo en el viaje hacia la región señalada por los exploradores. Los informes sobre la riqueza de la veta demostraron no ser exagerados, y los veinticinco mineros se dedicaron a trabajar con un entusiasmo envidiable. Drizzt se sentía feliz al ver la habilidad de Belwar, que manejaba el martillo y la pica con una precisión y una fuerza que superaban a la de todos los demás. El capataz no tardó mucho en comprender que sus camaradas no le tenían compasión. Era un miembro de la expedición —un miembro destacado y no un lastre — que llenaba las carretillas con tanto o más mineral que cualquiera de sus compañeros.

Durante los días que pasaron en los túneles, Drizzt se ocupó de montar guardia en los alrededores del campamento, acompañado de *Guenhwyvar* cuando la pantera estaba disponible. A la mañana siguiente del inicio de los trabajos, el capataz Brickers mandó a un enano para que hiciera guardia junto con el drow y la pantera, y Drizzt sospechó correctamente que el nuevo compañero tenía la misión suplementaria de vigilarlo. Pero a medida que pasaba el tiempo y los mineros se acostumbraban a la presencia del camarada de piel oscura, Drizzt pudo deambular a su antojo.

Fue una expedición tranquila y rentable, como les gustaba a los enanos, y, gracias a no haber encontrado ningún monstruo, pronto tuvieron las carretillas cargadas hasta los topes con minerales preciosos. Alegres y satisfechos recogieron los equipos,

formaron una columna con las carretillas e iniciaron el camino de regreso a casa, un viaje que les llevaría dos días debido a la carga que arrastraban.

Al cabo de unas pocas horas de marcha, uno de los exploradores se unió a la caravana. Su rostro mostraba una expresión grave.

—¿Qué ocurre? —preguntó el capataz Brickers, dominado por la sospecha de que se había acabado la buena suerte.

—Una tribu goblin —respondió el explorador—. Alrededor de cuarenta. Ocupan una pequeña cueva hacia el oeste y un túnel en pendiente.

El capataz Brickers dio un puñetazo contra una de las carretillas. No dudaba de la capacidad de los mineros para enfrentarse a la banda de goblins, pero no quería problemas, y le resultaría difícil evitarlos con el ruido de las carretillas que se podía oír desde muy lejos.

—Corre la voz. Nos quedaremos aquí —decidió por fin—. Si tenemos que pelear, dejemos que los goblins vengan hacia nosotros.

—¿Cuál es el problema? —le preguntó Drizzt a Belwar en cuanto se unió a la caravana.

Hasta entonces se había ocupado de vigilar la retaguardia.

—Una banda de goblins —contestó Belwar—. Brickers dice que debemos esperar y confiar en que pasen de largo.

—¿Y si nos descubren?

—Sólo son goblins —replicó el enano, entrechocando las manos metálicas—, pero tanto yo como mi gente confiamos en que el camino quede despejado sin tener que pelear.

Drizzt se sintió complacido al ver que los nuevos compañeros no se desesperaban por combatir, incluso frente a un enemigo al que podían derrotar con facilidad. Si hubiese sido una patrulla drow, lo más probable habría sido que la banda de goblins ya estuviese muerta o capturada.

—Ven conmigo —le pidió Drizzt a Belwar—. Necesito tu ayuda para entenderme con el capataz Brickers. Tengo un plan, pero temo que mis pobres conocimientos de tu idioma no me permitan explicar con claridad las sutilezas.

Belwar enganchó a Drizzt de un brazo con la mano-pica y lo hizo girar con más fuerza de lo previsto.

—No queremos conflictos —explicó el enano—. Preferimos que los goblins se vayan en paz.

—No busco pelea —le aseguró Drizzt con un guiño.

Satisfecho con la respuesta, Belwar acompañó al drow. Brickers mostró una sonrisa de oreja a oreja cuando Belwar le tradujo el plan del elfo oscuro.

—Valdrá la pena ver la cara que ponen los goblins —afirmó Brickers con una carcajada—. ¡Creo que iré contigo!

—Será mejor que vaya yo —intervino Belwar—. Conozco la lengua de los goblins y también el idioma de los drows. Además, tú tienes otras responsabilidades, en caso de que las cosas no salgan como esperamos.

—Yo también sé hablar la lengua de los goblins —replicó Brickers—. Y puedo entender a nuestro compañero elfo oscuro bastante bien. En cuanto a las obligaciones con la caravana, no son tantas como crees, porque ahora nos acompaña otro capataz.

—Uno que no ha estado en las profundidades de la Antípoda Oscura durante muchos años —le recordó Belwar.

—De acuerdo, pero era el mejor de todos —insistió Brickers—. La caravana queda a tu mando, capataz Belwar. Yo acompañaré al drow en el encuentro con los goblins.

Drizzt había entendido las palabras suficientes como para tener una idea de las intenciones de Brickers. Sin darle tiempo a Belwar a seguir la discusión, apoyó una mano sobre el hombro del enano y asintió.

—Si no engañamos a los goblins y necesitamos tu ayuda, ven deprisa dispuesto a todo.

Entonces Brickers abandonó el equipo de minero y las armas, y siguió a Drizzt. Belwar se volvió hacia los demás con cierta cautela, sin saber cómo reaccionarían, pero en cuanto echó una ojeada a los mineros, descubrió que todos lo apoyaban y se mostraban muy dispuestos a cumplir sus órdenes.

El capataz Brickers no se desilusionó al ver las expresiones de asombro y espanto en las caras retorcidas y dentudas cuando él y el elfo oscuro aparecieron ante ellos. Uno de los goblins soltó un alarido y levantó la lanza con intención de arrojarla, pero Drizzt utilizó las habilidades mágicas innatas para crear un globo de oscuridad delante del agresor e impedirle la visión. El goblin arrojó la lanza; Drizzt desenvainó una cimitarra y la detuvo en pleno vuelo.

Brickers, con las manos atadas, porque simulaba ser un prisionero en aquella farsa, se quedó boquiabierto al ver la velocidad y la facilidad con que el drow había derribado la lanza. Después, miró a la banda de goblins y vio que compartían su asombro.

—Un paso más y morirán —prometió Drizzt en el idioma goblin, un lenguaje gutural de gruñidos y gimoteos.

Brickers comprendió un segundo después a qué se refería el joven cuando oyó el ruido de botas y un lloriqueo a sus espaldas. Se volvió y vio a una pareja de goblins, rodeada por las rojizas llamas del fuego de los drows, que escapaba a toda prisa.

Una vez más el svirfnebli miró al drow, asombrado. ¿Cómo había descubierto que iban a atacarlo a traición?

Desde luego Brickers no sabía nada del cazador, el otro yo de Drizzt Do'Urden que le permitía tener ventaja en situaciones como aquélla. Tampoco podía saber el

capataz que ahora el joven hacía un gran esfuerzo por dominar al peligroso alter ego.

Drizzt contempló la cimitarra y después a la banda de goblins. Eran casi cuarenta dispuestos a combatir, pero el cazador presionaba a Drizzt para que atacara, a que se lanzara contra aquellos monstruos cobardes y los pusiera en fuga por los pasillos que salían de la pequeña caverna. Sin embargo, una mirada a las manos atadas del compañero enano le recordó el plan original y lo ayudó a controlar al cazador.

—¿Quién es el jefe? —preguntó.

El cacique goblin no tenía ningún interés en identificarse, aunque no tuvo más remedio cuando una docena de subordinados, comportándose con la habitual falta de coraje y lealtad goblin, dieron media vuelta y lo señalaron con sus regordetes dedos.

Sin otra elección, el cacique goblin sacó pecho, irguió los hombros huesudos y avanzó para enfrentarse al drow.

—¡Bruck! —anunció el jefe, al tiempo que se golpeaba el pecho con un puño.

—¿Qué haces aquí? —lo interrogó Drizzt, despreciativo.

Bruck no supo qué responder a esta pregunta. Jamás había tenido que pedir permiso para los movimientos de la tribu.

—¡Esta región pertenece a los drows! —gruñó Drizzt—. ¡No tienes nada que hacer aquí!

—Ciudad drow muy lejos —protesto Bruck, señalando por encima de la cabeza del elfo. Drizzt advirtió que el goblin había señalado la dirección incorrecta, pero prefirió no hacer ningún comentario—. Esta tierra svirfnebli.

—Por ahora —replicó Drizzt, que empujó a Brickers con el pomo de la cimitarra —. Mi gente ha decidido tomar esta región como propia. —Apareció una chispa de cólera en los ojos lila de Drizzt, y una sonrisa artera le alumbró la expresión—. ¿Acaso Bruck y la tribu goblin se opondrán a nosotros?

Bruck extendió las manos, de dedos largos, en un gesto de indefensión.

—¡Vete! —ordenó el drow—. ¡No necesitamos esclavos, ni tampoco queremos llamar la atención con los ruidos de una batalla en los túneles! Considérate afortunado, Bruck. ¡Tu tribu podrá escapar y vivir… por esta vez!

Bruck se volvió hacia los demás en busca de ayuda. Sólo se trataba de un elfo oscuro, mientras que ellos eran casi cuarenta y bien armados. Llevaban todas las de ganar.

—¡Vete! —repitió Drizzt, señalando con la cimitarra uno de los pasajes laterales —. ¡Corre hasta que los pies no te puedan llevar!

El cacique goblin, desafiante, enganchó los pulgares en el trozo de cuerda que sujetaba el taparrabos.

De pronto se oyó un gran estrépito. Los golpes rítmicos contra la piedra estremecieron las paredes de la caverna. Bruck y los demás goblins intercambiaron miradas ansiosas, y Drizzt aprovechó la ocasión.

—¿Te atreves a desafiarnos? —gritó el drow al tiempo que rodeaba al cacique en las llamas del fuego fatuo—. ¡Entonces que sea Bruck el primero en morir!

Antes de que Drizzt pudiese acabar la frase, el jefe goblin ya había escapado, y corría desesperado por el túnel que le había señalado el elfo. Como una muestra de lealtad al cacique, el resto de la tribu corrió tras él, y algunos que corrían todavía más deprisa que el propio Bruck lo dejaron atrás.

Al cabo de unos segundos, Belwar y los mineros aparecieron por los otros túneles.

—Pensé que te vendría bien un poco de ayuda —explicó el capataz al tiempo que golpeaba la piedra de la pared con la mano-martillo.

—En el momento más conveniente y preciso, muy honorable capataz —le dijo Brickers, cuando dejó de reír—. Perfecto, tal cual esperábamos de Belwar Dissengulp.

La caravana svirfnebli no tardó mucho en reanudar la marcha, y los mineros comentaban alborozados las incidencias del episodio. Los enanos se consideraban muy listos por la manera en que habían evitado el combate. La alegría se convirtió en una fiesta de primera cuando llegaron a Blingdenstone, porque los enanos, a pesar de ser gente seria y trabajadora, también gustaban de las fiestas como cualquier otra raza de los Reinos.

Drizzt Do'Urden, pese a las diferencias físicas que lo separaban de los svirfneblis, se sentía más a gusto y feliz con ellos de lo que había estado en sus cuatro décadas de vida.

Y nunca más Belwar Dissengulp volvió a enfadarse cuando alguien de su gente lo trataba de «muy honorable capataz».

El espectro estaba confuso. Cuando Zaknafein comenzaba a creer que la presa se encontraba en la ciudad svirfnebli, los hechizos mágicos con que Malicia lo había dotado advirtieron la presencia de Drizzt en los túneles. Por suerte para éste y los mineros svirfneblis, el espectro rondaba muy lejos cuando captó el rastro. Zaknafein inició el camino de regreso a través de los túneles, eludiendo a las patrullas enanas. Evitar los combates había resultado muy difícil, porque la matrona Malicia, sentada en su trono en Menzoberranzan, se mostraba cada vez más impaciente y nerviosa.

Malicia anhelaba el sabor de la sangre, pero Zaknafein no cejó en el propósito de acortar la distancia que lo separaba del objetivo. Entonces, sin más, se esfumó el rastro.

Bruck soltó un gemido cuando otro elfo oscuro apareció en el campamento al día siguiente. Nadie enarboló las lanzas o intentó situarse a espaldas del drow.

—¡Nos marchamos tal cual se nos ordenó! —protestó Bruck, adelantándose sin que se lo pidieran.

El cacique sabía que, si no lo hacía, los demás lo señalarían.

El espectro no dio ninguna muestra de haber entendido las palabras en idioma goblin. Zaknafein avanzó hacia el cacique con las espadas preparadas.

—Nosotros… —alcanzó a decir Bruck antes de que lo degollaran.

Zaknafein apartó la espada de la garganta del goblin y se lanzó contra el resto del grupo.

Los goblins echaron a correr en todas direcciones. Unos cuantos, atrapados entre el enloquecido drow y la pared de piedra, levantaron las lanzas para defenderse. El espectro pasó entre ellos al tiempo que destrozaba cuerpos y armas con cada mandoble. Una de las víctimas alcanzó a pasar la lanza entre las espadas y clavó la punta en la cadera de Zaknafein.

El monstruo no muerto ni siquiera pestañeó. Zak se volvió hacia el atacante y descargó una serie de golpes velocísimos y de tanta precisión que amputaron los brazos del goblin y lo decapitaron.

Al acabar el combate, quince goblins yacían descuartizados en el suelo de la caverna y los demás corrían por todos los túneles de la región. El espectro, cubierto con la sangre de los enemigos, salió de la caverna por el pasaje opuesto al que había entrado, para seguir la búsqueda del escurridizo Drizzt Do'Urden.

En Menzoberranzan, en la antesala de la capilla de la casa Do'Urden, la matrona Malicia descansaba, exhausta y saciada. Había participado en cada una de las muertes conseguidas por Zaknafein, y había sentido una explosión de éxtasis cada vez que el espectro hundía la espada en una nueva víctima.

Malicia olvidó las frustraciones y la impaciencia, con la confianza renovada por los placeres de la cruel matanza de Zaknafein. ¡Cuan grande sería el placer cuando el espectro encontrara por fin al hijo traidor!

11

El soplón

El consejero Firble de Blingdenstone entró inquieto en la pequeña caverna donde tendría lugar el encuentro. Un ejército svirfnebli, entre ellos varios magos provistos de talismanes que podrían llamar a los elementales terrestres, ocupaban posiciones defensivas a lo largo de los corredores del lado oeste. A pesar de estas precauciones, Firble no las tenía todas consigo. Miró hacia el túnel oriental, la única otra entrada a la caverna, preocupado por la información que el agente podría suministrar y por el precio que le costaría.

Entonces apareció el drow e hizo una entrada espectacular; el estrépito de los taconazos de las botas de caña alta negras se podía oír desde muy lejos. La mirada del visitante recorrió rápidamente el recinto para asegurarse de que Firble estaba solo —el arreglo habitual— y después se acercó al consejero, al que saludó con una profunda reverencia.

—Salud, pequeño amigo de la bolsa grande —dijo el drow con una carcajada.

Su dominio de la lengua y el dialecto svirfnebli, con las inflexiones y pausas de un enano que hubiese vivido un siglo en Blingdenstone, siempre eran para Firble un motivo de asombro.

—Podrías ser un poco más precavido —respondió Firble, inquieto por el descaro del recién llegado.

—Bah —exclamó el drow, que acompañó la interjección con un sonoro taconazo —. Tienes detrás de ti a todo un ejército de guerreros y magos, y yo… bueno, digamos que también estoy bien protegido.

—No lo dudo, Jarlaxle —replicó Firble—. De todos modos, prefiero mantener nuestros asuntos tan privados y seguros como sea posible.

—Todos los asuntos de Bregan D'aerthe son privados, mi querido Firble —afirmó el drow, y una vez más hizo una reverencia, rozando el suelo con el sombrero de ala ancha que sostenía en la mano.

—Ya está bien de reverencias —dijo Firble—. Ocupémonos de lo nuestro para que pueda regresar a casa.

—Entonces pregunta —lo invitó Jarlaxle.

—Ha habido un aumento de la actividad drow cerca de Blingdenstone —explicó el enano.

—¿De veras? —repuso el mercenario, con una sorpresa fingida.

Pero la sonrisa satisfecha del drow revelaba sus pensamientos. Esto prometía ser un buen negocio para Jarlaxle, porque la misma madre matrona de Menzoberranzan

que lo había contratado hacía poco tenía mucho que ver en las preocupaciones de Blingdenstone. A Jarlaxle le gustaban las coincidencias que beneficiaban sus intereses.

—Sí —manifestó Firble, que conocía muy bien las artimañas de su interlocutor.

—¿Y quieres saber el motivo? —razonó el drow, sin dejar de simular ignorancia.

—¿Por qué si no te he mandado llamar? —protestó el consejero, cansado de los juegos de Jarlaxle.

Firble tenía muy claro que el mercenario estaba al corriente de la actividad drow en la región de Blingdenstone, y de su propósito. Jarlaxle era un bribón sin casa, cosa muy mal considerada en el mundo de los elfos oscuros. Aun así, este personaje había sobrevivido e incluso prosperado. El arma secreta de Jarlaxle era la información: el drow tenía información de todo lo que ocurría en Menzoberranzan y las regiones que rodeaban la ciudad.

—¿Cuánto tardarás en darnos la respuesta? —preguntó Firble—. Mi rey desea acabar con este tema lo antes posible.

—¿Tienes el pago? —replicó el drow, con la mano tendida.

—Recibirás el pago cuando traigas la información —contestó Firble—. Ése es el acuerdo.

—Así es —afirmó Jarlaxle—. Pero esta vez ya dispongo de la información. Si tienes mis gemas, podemos acabar nuestro asunto ahora mismo.

Firble cogió la bolsa con las gemas que llevaba sujeta al cinturón y se la arrojó al drow.

—Cincuenta ágatas, perfectamente talladas —gruñó el consejero, dolido por el precio.

Había esperado no tener que recurrir a los servicios del mercenario esta vez. Como cualquier otro enano, a Firble le dolía desprenderse de grandes sumas.

Jarlaxle echó una ojeada al contenido de la bolsa y la guardó en un bolsillo.

—Descansa tranquilo, pequeño enano —dijo—, porque los poderes que gobiernan Menzoberranzan no planean ningún ataque contra tu ciudad. Sólo una casa drow se interesa por esta región, nadie más.

—¿Por qué? —inquirió Firble después de una larga pausa.

El svirfnebli era reacio a preguntar porque sabía cuál era la consecuencia inevitable.

Jarlaxle tendió la mano, y otras diez ágatas cambiaron de dueño.

—La casa busca a uno de los suyos —explicó el mercenario—. Un renegado cuyas acciones han hecho que la familia perdiera el favor de la reina araña.

Una vez más reinó el silencio. Firble tenía muy claro la identidad del drow perseguido, pero el rey Schnicktick pondría el grito en el cielo si no llevaba una información confirmada. Sacó otras diez gemas de la bolsa.

—Dime el nombre de la casa —pidió.

—Daermon N'a'shezbaernon —respondió Jarlaxle, mientras guardaba las gemas en el bolsillo.

Firble cruzó los brazos en señal de disgusto. El ladino drow lo había pillado otra vez.

—¡No quiero saber el nombre antiguo! —protestó el consejero.

Con un gesto furioso buscó otras diez ágatas.

—Por favor, Firble —se burló Jarlaxle—. Tienes que aprender a ser más concreto en las preguntas. ¡Estos errores te cuestan demasiado!

—Dime el nombre de la casa en términos comprensibles —pidió Firble—. Y quiero saber también el nombre del renegado. Ya te he pagado más que suficiente por la información.

Jarlaxle levantó una mano y le sonrió al enano.

—De acuerdo —dijo con una carcajada, más que satisfecho con lo que había cobrado—. La casa Do'Urden, la casa octava de Menzoberranzan busca a su segundo hijo.

Por la expresión del consejero, el mercenario advirtió que éste conocía el nombre. ¿Acaso este encuentro le daría una información que podría vender con una ganancia adicional a la matrona Malicia?

—Se llama Drizzt —añadió el drow, atento a la reacción del svirfnebli—. Una pista sobre su paradero sería muy bien recompensada en Menzoberranzan.

Firble observó al drow durante un buen rato sin decir palabra ¿Se habría delatado cuando había escuchado el nombre del perseguido? Si Jarlaxle había adivinado que Drizzt se encontraba en la ciudad de los enanos, las consecuencias podían ser graves. Firble se encontraba enfrentado a un dilema. ¿Debía admitir el error y tratar de enmendarlo? ¿Cuánto le costaría comprar el silencio de Jarlaxle? Pero por muy alto que fuera el precio, ¿podía confiar en este mercenario sin escrúpulos?

—No tenemos nada más que tratar —anunció Firble, dispuesto a confiar en que Jarlaxle no había conseguido nada concreto para vender a la casa Do'Urden.

El consejero se volvió y caminó hacia la salida.

Jarlaxle aplaudió para sus adentros la decisión de Firble. Siempre había tenido al svirfnebli por un buen negociador, y ahora no lo había decepcionado. Firble le había revelado muy poco, nada que pudiese ofrecer a la matrona Malicia, y, si el consejero sabía algo más, la decisión de acabar la entrevista era muy sensata. A pesar de las diferencias raciales, el mercenario reconoció que Firble le caía bien.

—Pequeño enano —dijo Jarlaxle—, quiero hacerte una advertencia.

Firble dio media vuelta con una mano puesta sobre la bolsa cargada de gemas.

—Es gratis —exclamó el drow con una carcajada al tiempo que sacudía la calva cabeza. Pero después la expresión del mercenario se volvió seria, casi grave—. Si

sabes algo de Drizzt Do'Urden —añadió—, haz que se mantenga bien lejos. La propia Lloth ha pedido a la matrona Malicia Do'Urden la muerte de Drizzt, y Malicia hará lo que sea para complacer a la diosa. Incluso si Malicia falla, habrá otros que lo intentarán, conscientes de que su muerte les otorgara el favor de Lloth. Está condenado, Firble, y también lo estará todo aquel lo bastante tonto como para ayudarlo.

—Una advertencia innecesaria —dijo Firble, que intentó mantener una expresión serena—. Nadie en Blingdenstone sabe nada del renegado. Y también te aseguro que nadie en Blingdenstone tiene el menor interés en congraciarse con la reina araña de los elfos oscuros.

Jarlaxle sonrió sin dejarse engañar por las palabras del svirfnebli.

—Desde luego —replicó, con una profunda reverencia acompañada por el habitual barrido del sombrero.

Firble hizo una pausa para considerar la respuesta y la reverencia, y se preguntó una vez más si debía intentar comprar el silencio del mercenario.

Antes de que pudiese tomar una decisión, Jarlaxle se marchó haciendo sonar los tacones de las botas con cada paso, y el pobre Firble tuvo que resignarse a sus dudas.

Pero éstas no estaban justificadas. Mientras se alejaba, Jarlaxle reconoció que Firble le caía bien, y decidió que no confiaría a la matrona Malicia sus sospechas acerca del paradero de Drizzt.

A menos, claro está, que la oferta fuese irresistible.

Por su parte, Firble permaneció en la caverna desierta durante un buen rato, reflexionando si habría o no obrado correctamente.

Para Drizzt, los días transcurrían en un ambiente de amistad y de alegría. Se había convertido casi en un héroe entre los mineros svirfneblis a los que había acompañado en los túneles, y el relato de cómo había conseguido engañar a la tribu de goblins era embellecido con cada nueva repetición. El drow y Belwar salían juntos a menudo, y, cada vez que se presentaban en una taberna o en locales de reunión, los recibían con grandes aplausos y los invitaban a comer y a beber. Por fin los dos amigos habían encontrado la paz que tanto habían anhelado.

El capataz Brickers y Belwar ya habían comenzado los preparados para una nueva expedición minera. La mayor dificultad era reducir la lista de voluntarios, porque se habían presentado enanos de todos los rincones de la ciudad, entusiasmados por participar en una aventura en compañía del elfo oscuro y el muy honorable capataz.

Una mañana, cuando llamaron con insistencia a la puerta de Belwar, los amigos pensaron que se trataba de más voluntarios en busca de un puesto en la expedición. Se sorprendieron al abrir la puerta y encontrarse con la guardia de la ciudad que los

esperaba, con la orden de llevar a Drizzt, a punta de lanza, a una audiencia con el rey.

—Una precaución habitual —le aseguró Belwar a Drizzt, al parecer despreocupado.

El enano apartó el plato de setas con salsa de musgo y fue a buscar la capa, pero si Drizzt hubiera apartado la mirada de las lanzas y se hubiera fijado en los nerviosos movimientos de Belwar, sin duda no habría estado tan seguro.

El recorrido a través de la ciudad lo hicieron a paso vivo porque los guardias dieron muestras de una prisa inusitada. Belwar no dejó de insistir en que todo era «normal», y en realidad el enano hizo todo lo posible para mostrarse tranquilo. De todos modos, Drizzt no se hizo ninguna ilusión cuando entró en la sala de audiencias. Durante toda su vida no había conocido otra cosa que fracasos por muy prometedor que fuese el inicio.

El rey Schnicktick parecía molesto en el trono, y los consejeros que lo rodeaban eran incapaces de disimular la inquietud que los dominaba. Al monarca le desagradaba tener que aplicar las recomendaciones de sus asesores —los svirfneblis se consideraban amigos leales—, pero no podía hacer caso omiso del informe del consejero Firble respecto a las amenazas a Blingdenstone.

Especialmente si sólo era en beneficio de un elfo oscuro.

Drizzt y Belwar se detuvieron delante del trono; el drow, intrigado por la llamada, aunque dispuesto a aceptar el resultado sin protestas, y el capataz, visiblemente enfadado.

—Os agradezco que hayáis venido tan pronto —los saludó el rey, que se aclaró la garganta y miró a los consejeros en busca de apoyo.

—Las lanzas te hacen mover los pies deprisa —replicó Belwar, sarcástico.

El rey de los svirfneblis volvió a carraspear, muy molesto, y se movió en el trono, incómodo.

—Mis guardias pecan a veces de un exceso de celo —se disculpó—. Por favor, no lo toméis como una ofensa.

—Desde luego que no —afirmó Drizzt.

—¿Has disfrutado de la estancia en nuestra ciudad? —le preguntó el rey, que consiguió esbozar una sonrisa.

—Vuestra gente se ha comportado con una generosidad por encima de la que podía pedir o esperar —contestó Drizzt.

—Y tú has demostrado ser un amigo leal, Drizzt Do'Urden —manifestó el soberano—. Nuestras vidas se han enriquecido con tu presencia.

Drizzt hizo una reverencia, agradecido por las bondadosas palabras del rey. Pero Belwar entrecerró los párpados y frunció la ganchuda nariz, porque comenzaba a adivinar los propósitos del soberano.

—Por desgracia —dijo el rey Schnicktick, que en vez de mirar al elfo dirigió una

mirada de súplica a los consejeros—, ha surgido un problema…

—*Magga cammara!* —gritó Belwar, para sorpresa de todos los presentes—. ¡No!

El rey y Drizzt miraron al capataz, incrédulos.

—¡Pretendéis echarlo! —le dijo Belwar a Schnicktick, en un tono acusador.

—¡Belwar! —protestó Drizzt.

—Muy honorable capataz —intervino el rey svirfnebli, con expresión severa—, no tenéis derecho a interrumpir. Guardad silencio o mandaré que os expulsen de la sala.

—Entonces es verdad —gimió Belwar, que desvió la mirada.

Drizzt miró alternativamente al rey y a su amigo, sin comprender muy bien a qué venía la discusión.

—Supongo que has oído hablar de las presuntas actividades de los drows en los túneles cercanos a nuestras fronteras orientales, ¿verdad? —le preguntó el rey a Drizzt.

El joven asintió.

—Nos hemos enterado del propósito de estas actividades —explicó Schnicktick. La pausa que se produjo mientras el rey svirfnebli miraba otra vez a los consejeros hizo correr un sudor frío por la espalda de Drizzt. Tenía muy claro lo que escucharía a continuación, pero aun así las palabras le hicieron daño—. Tú, Drizzt Do'Urden, eres la causa.

—Mi madre me busca —declaró el drow.

—¡Pero no te encontrará! —rugió Belwar en un desafío dirigido tanto al soberano como a la madre desconocida de su amigo—. ¡No, mientras seas huésped de los enanos de Blingdenstone!

—¡Belwar, ya es suficiente! —le reprochó el rey Schnicktick. Miró a Drizzt con una expresión más tranquila—. Por favor, amigo Drizzt, debes comprenderlo. No puedo arriesgarme a una guerra con Menzoberranzan.

—Lo comprendo —dijo Drizzt, de todo corazón—. Iré a recoger mis cosas.

—¡No! —protestó Belwar. Se acercó al trono—. Somos svirfneblis. ¡No abandonamos a los amigos cuando se presenta un peligro! —El capataz fue de consejero en consejero, reclamando justicia—. ¡Drizzt Do'Urden nos ha dado su amistad, y nosotros lo echamos! *Magga caminara!* Si tan dispuestos estamos a renunciar a la lealtad, ¿cómo podemos considerarnos mejores que los drows de Menzoberranzan?

—¡Silencio, muy honorable capataz! —gritó el rey con un tono que ni siquiera el empecinado Belwar podía pasar por alto—. ¡No ha sido fácil tomar la decisión, pero es definitiva! No arriesgaré la seguridad de Blingdenstone en beneficio de un elfo oscuro, por muy amigo que sea. —Schnicktick miró a Drizzt—. Lo lamento de todo corazón.

—No tenéis por qué lamentarlo —repuso el drow—. Actuáis según vuestro deber, tal como hice yo cuando decidí abandonar a mi gente. Aquella decisión fue cosa exclusivamente mía, y nunca he pedido la aprobación ni la ayuda de nadie. Vos, mi buen rey svirfnebli, y vuestro pueblo me habéis compensado con creces la pérdida. Creedme cuando digo que no deseo provocar la ira de Menzoberranzan contra Blingdenstone. No tendría consuelo si por mi culpa sobreviniese una tragedia. Abandonaré vuestra hermosa ciudad ahora mismo. Y al partir, sólo os puedo dar mi gratitud.

El rey svirfnebli se sintió conmovido por las palabras del drow, aunque no por esto cambió la decisión. Hizo una señal a los soldados para que acompañaran a Drizzt, que aceptó la escolta armada con un suspiro de resignación. Miró una vez más a Belwar, que permanecía con expresión compungida junto a los consejeros, y dejó la sala.

Un centenar de enanos, entre ellos el capataz Brickers y los demás mineros de la única expedición en que había participado Drizzt, despidieron al drow cuando atravesó las enormes puertas de Blingdenstone. Llamaba la atención la ausencia de Belwar Dissengulp; Drizzt no había vuelto a ver a su amigo desde que había abandonado la sala del trono. De todos modos, Drizzt agradecía la despedida que le ofrecía este nutrido grupo de svirfneblis. Las palabras de ánimo y las muestras de afecto lo consolaron y le dieron las fuerzas que necesitaría para sobrellevar las duras pruebas de los próximos años. Entre los mejores recuerdos que Drizzt se llevaba de Blingdenstone, la despedida sería el más importante.

Sin embargo, cuando Drizzt dejó atrás la muchedumbre, atravesó la pequeña plataforma y bajó la escalera, sólo oyó el eco estruendoso de las puertas al cerrarse. Tembló al mirar hacia los túneles de la Antípoda Oscura, y se preguntó si sería capaz de sobrevivir a las experiencias que le aguardaban. Blingdenstone lo había salvado del cazador; ¿durante cuánto tiempo podría evitar que aquel otro yo le arrebatara la identidad?

Pero ¿qué otra elección tenía a su alcance? Dejar Menzoberranzan había sido decisión suya y no se había equivocado. Ahora que conocía mejor las consecuencias de la elección, se preguntó si había valido la pena. Si le daban la oportunidad de repetirla, ¿tendría el valor de renunciar a la vida entre los suyos?

Pensó que no vacilaría en adoptar la misma decisión.

Un ruido lo puso alerta. Se acurrucó y desenvainó las cimitarras, convencido de que los agentes de la matrona Malicia habían esperado el momento de la expulsión para presentarse. Unos segundos más tarde apareció una sombra, pero no era un asesino drow el que se acercó a Drizzt.

—¡Belwar! —gritó complacido—. Creía que no vendrías a despedirme.

—Y no lo haré —contestó el svirfnebli.

Drizzt miró al capataz y advirtió la mochila que el enano cargaba a la espalda.

—No, Belwar, no puedo…

—No recuerdo haberte pedido permiso —lo interrumpió éste—. Hace tiempo que deseo salir en busca de aventuras y pensé que éste era el momento más apropiado para descubrir qué me ofrece el mundo.

—No tanto como esperas —dijo el joven, muy serio—. Tú tienes tu gente. Te aceptan y se preocupan por ti. Es la cosa más importante que se pueda desear.

—De acuerdo —asintió el capataz—. Y tú, Drizzt Do'Urden, tienes un amigo que te acepta y se preocupa por ti. Y que está a tu lado ¿Qué dices? ¿Salimos en busca de aventuras o nos quedamos aquí a la espera de que se presente esa malvada madre tuya y nos mate?

—Ni siquiera puedes imaginar los peligros que nos aguardan— advirtió Drizzt, pero Belwar pudo ver que el drow estaba a punto de ceder a su oferta.

—¡Y tú, elfo oscuro, ni siquiera puedes imaginar mi capacidad para hacer frente a dichos peligros! —exclamó el capataz, entrechocando las manos metálicas—. No voy a permitir que marches solo por las regiones salvajes de la Antípoda Oscura. Quítatelo de la cabeza. *Magga caminara!* Iniciemos la marcha de una vez por todas.

Drizzt encogió los hombros sin saber qué más decir, miró otra vez la expresión decidida en el rostro de su amigo, y avanzó por uno de los túneles, con Belwar a su lado. Al menos, esta vez Drizzt tenía un compañero con el que podía hablar, una protección contra la aparición del cazador. Metió una mano en el bolsillo y acarició la estatuilla de ónice de *Guenhwyvar*. Quizás entre los tres podrían conseguir algo más que sobrevivir en la Antípoda Oscura.

Durante mucho tiempo, Drizzt se preguntó si no había actuado con egoísmo al aceptar demasiado deprisa el ofrecimiento de Belwar. Pero la profunda alegría que sentía al ver al muy honorable capataz marchando a su lado borraba de su mente cualquier idea de culpa.

Tercera parte

Amigos y enemigos

¿Vivir o sobrevivir? Sin la segunda salida a las profundidades de la Antípoda Oscura, después de mi estancia en Blingdenstone, jamás habría llegado a comprender la importancia de esta pregunta tan sencilla.

Cuando salí de Menzoberranzan, pensaba que bastaba con sobrevivir, creía que podía encerrarme en mí mismo, arropado en mis principios y satisfecho de haber tomado el único camino correcto. La alternativa era la terrible realidad de Menzoberranzan y la obediencia a las crueles normas que guiaban a mi gente. Creía que, si aquello era vivir, resultaba preferible contentarse con la supervivencia.

Sin embargo, el mero hecho de sobrevivir casi me mató. O, lo que es peor, estuvo a punto de robarme lo que más valoraba.

Los svirfneblis de Blingdenstone me enseñaron otra cosa diferente. La sociedad svirfnebli, estructurada y sostenida por la unidad y los valores comunes, resultó ser todo aquello que había soñado para Menzoberranzan. Los svirfneblis hacían mucho más que sobrevivir: vivían, reían y trabajaban, y las ganancias obtenidas las compartían entre todos, de la misma manera que compartían el dolor de las pérdidas que inevitablemente sufrían en el mundo hostil de las profundidades.

La alegría se multiplica cuando se comparte con los amigos, pero la pena es menor en compañía. Así es la vida.

Y así, cuando salí de Blingdenstone, de regreso a las cavernas solitarias de la Antípoda Oscura, lo hice con esperanza. A mi lado caminaba Belwar, mi nuevo amigo, y en el bolsillo llevaba el amuleto mágico para llamar a Guenhwyvar, *mi leal amiga. En mi breve estancia con los enanos, había conocido la vida que siempre había anhelado, y ya no podía volver a conformarme sólo con sobrevivir.*

Al disponer de la compañía de mis amigos, me atreví a pensar que no sería necesario.

Drizzt Do'Urden

12

Aventuras, aventuras, aventuras

—¿Lo has preparado? —le preguntó Drizzt a Belwar cuando el capataz se reunió con él en el sinuoso pasaje.

—He hecho el hoyo del fogón —contestó Belwar, golpeando orgulloso las manos de mithril sin hacer demasiado ruido—. Dejé las mantas arrugadas en un rincón y rasqué con las botas por todas partes. Tu bolsa está en un lugar donde no costará mucho encontrarla. Incluso dejé unas cuantas monedas de plata entre las mantas; no creo que vaya a necesitarlas.

El enano acompañó estas últimas palabras con una risita, pero Drizzt pudo ver que a su amigo le dolía haberse desprendido del metal precioso.

—Un buen engaño —lo felicitó Drizzt, para hacerle olvidar el sacrificio.

—¿Y tú qué has hecho, elfo oscuro? —dijo Belwar—. ¿Has oído o visto algo?

—Nada —respondió Drizzt. Señaló uno de los túneles—. He enviado a *Guenhwyvar* para que explore la zona. Si hay alguien, no tardaremos en saberlo.

—Buena idea —comentó Belwar—. Montar un falso campamento bien lejos de Blingdenstone mantendrá a tu madre apartada de mi gente.

—Y quizá convenza a mi familia de que todavía estoy en la región y que no tengo la intención de marcharme —añadió Drizzt, esperanzado—. ¿Has pensado adonde iremos?

—Da igual cualquier camino —repuso el enano, abriendo los brazos—. No hay ninguna ciudad cercana, excepto las nuestras. Al menos, que yo sepa.

—Entonces, vayamos hacia el oeste —propuso Drizzt—. Rodearemos Blingdenstone y nos adentraremos en las profundidades, en la dirección opuesta a Menzoberranzan.

—Bien pensado —dijo el capataz.

Belwar cerró los ojos y se concentró en las emanaciones de la piedra. Como muchas otras razas de la Antípoda Oscura, los enanos podían distinguir las variaciones magnéticas de la piedra, una capacidad que les permitía seguir el rumbo con tanta precisión como un habitante de la superficie que se guiara por el sol. Al cabo de unos instantes, Belwar asintió y señaló el túnel adecuado.

—Por allí se va al oeste —manifestó el enano—. Vamos, deprisa. Cuanta más distancia nos separe de tu madre, más seguros estaremos todos.

Hizo una pausa para mirar a Drizzt durante un rato mientras pensaba si la próxima pregunta no sería una intromisión en los asuntos privados de su nuevo amigo.

—¿Qué ocurre? —le preguntó éste al ver la inquietud del enano.

Belwar decidió arriesgarse, sólo para descubrir hasta qué punto había llegado la intimidad entre ellos dos.

—Cuando te enteraste de que tú eras la causa de la actividad drow en los túneles orientales —dijo el enano, sin rodeos—, me pareció ver que te temblaban las rodillas. Ellos son tu familia, elfo oscuro. ¿De verdad son tan terribles?

La carcajada de Drizzt convenció a Belwar de que no lo había ofendido con la pregunta.

—Ven —respondió Drizzt, al ver que *Guenhwyvar* regresaba de la exploración—. Si hemos acabado de preparar el campamento falso, ya es hora de dar los primeros pasos de nuestra vida. El camino que nos aguarda es muy largo y tendremos tiempo de sobra para las historias acerca de mi casa y mi familia.

—¡Espera! —dijo Belwar. Metió una mano en la bolsa y sacó un cofre pequeño —. Un regalo del rey Schnicktick—explicó mientras levantaba la tapa y sacaba un broche resplandeciente, cuya suave luz alcanzaba para iluminar el terreno a su alrededor.

—Te convertirá en un blanco perfecto —comentó el drow, mirando asombrado al capataz.

—Nos convertirá a los dos en blancos perfectos —lo corrigió el enano, con un tono de sorna—. Pero no temas, elfo oscuro; la luz mantendrá más enemigos a raya de los que puede atraer. ¡No me gusta pisar cangrejos ni cualquier otro bicho que se arrastre por el suelo!

—¿Cuánto tiempo brillará? —preguntó Drizzt, y Belwar comprendió por el tono que el elfo deseaba que se apagara cuanto antes.

—El *duomer* es eterno —contestó Belwar, con una sonrisa—. A menos que algún sacerdote o mago lo apague. Deja de preocuparte. ¿Conoces alguna criatura de la Antípoda Oscura capaz de entrar voluntariamente en una zona iluminada?

Drizzt encogió los hombros y decidió confiar en la experiencia del capataz.

—Muy bien —asintió, sacudiendo la larga melena blanca—. Es hora de iniciar nuestra marcha.

—Es hora de caminar y contar historias —afirmó Belwar, al tiempo que echaba a andar más deprisa de lo habitual para poder acomodar el paso a las largas y ágiles zancadas del drow.

Caminaron durante muchas horas, hicieron un alto para comer, y volvieron a caminar muchas más. Algunas veces Belwar utilizaba la luz del broche; otras veces los amigos caminaban en la oscuridad si percibían la presencia de algún peligro en la zona. *Guenhwyvar* los acompañaba, aunque no la veían con frecuencia porque la pantera hacía las funciones de exploradora.

Durante toda una semana, los compañeros sólo se detuvieron cuando el cansancio

o el hambre les imponían una pausa, pues deseaban alejarse de Blingdenstone —y de los perseguidores de Drizzt— todo lo posible. Sin embargo, tardaron una semana más en llegar a una región desconocida para el enano. Belwar había sido capataz casi cincuenta años, y había dirigido las expediciones mineras que más se habían alejado de Blingdenstone.

—Conozco este lugar —comentaba Belwar a menudo cuando entraban en una caverna, y añadía—: aquí encontramos hierro.

Y después mencionaba otros minerales preciosos que Drizzt nunca había escuchado mencionar. Y, si bien los interminables relatos del capataz sobre las expediciones eran casi todos iguales (¿cuántas maneras de cortar la piedra conocían los enanos?), Drizzt los escuchaba con mucha atención, sin perderse ni una palabra.

Conocía la alternativa.

Por su parte, Drizzt le narró las aventuras vividas en la Academia de Menzoberranzan y compartió con él sus afectuosos recuerdos de Zaknafein y su entrenamiento con las armas. Le mostró a Belwar cómo se ejecutaba el doble golpe bajo y la parada que había descubierto para responder al ataque, para sorpresa y dolor del maestro. El joven le explicó el complicado código de gestos y movimientos manuales utilizado por los elfos para comunicarse en silencio, y llegó a pensar en enseñarle al enano el lenguaje, pero descartó la idea en cuanto Belwar soltó una carcajada estentórea y le mostró las manos metálicas. Provisto con un martillo y una pica en lugar de dedos era imposible que el capataz pudiese emplear el código. De todos modos, Belwar agradeció la buena intención de Drizzt, y los compañeros celebraron lo absurdo del propósito con muchas risas.

Guenhwyvar y el enano no tardaron en hacerse amigos. A menudo, cuando Belwar se dormía, la pantera se echaba con todo el peso sobre las piernas del enano, que se despertaba al sentir el cosquilleo de la piel del animal. El capataz siempre protestaba y le pegaba a *Guenhwyvar* en la grupa con la mano-martillo —cosa que acabó convirtiéndose en un juego para los dos—, pero la verdad era que a Belwar no lo molestaba en absoluto la compañía de la pantera. De hecho, la presencia de *Guenhwyvar* lo ayudaba a conciliar el sueño porque lo protegía de los muchos peligros imprevistos de la Antípoda Oscura.

Una vez Drizzt le susurró a *Guenhwyvar*:

—¿Lo has entendido?

Un poco más allá, Belwar dormía muy tranquilo, acostado en el suelo y con una piedra por almohada. El drow sacudió la cabeza asombrado mientras contemplaba a su amigo. Comenzaba a creer que los enanos se excedían un poco en su afinidad con la tierra.

—Adelante —le ordenó a la pantera.

Guenhwyvar avanzó con paso elástico y se dejó caer sobre las piernas del capataz.

Por su parte, Drizzt se ocultó en la entrada de un túnel y espió a la pareja.

Al cabo de unos pocos minutos, Belwar se despertó quejoso.

—¡*Magga cammara*, pantera! —gruñó el enano—. ¿Por qué siempre te acuestas encima de mí en lugar de hacerlo a mi lado?

Guenhwyvar sólo se movió un poco y respondió a la protesta de Belwar con un sonoro suspiro.

—¡*Magga cammara*, animal! —rugió el capataz. Movió los dedos de los pies en un intento inútil por mantener la circulación y aliviar el entumecimiento de las piernas—. ¡Lárgate!

Belwar se incorporó apoyado en un codo y lanzó un golpe con la mano-martillo contra la grupa de la pantera.

Antes de que el golpe pudiese llegar a tocarla, *Guenhwyvar* se alejó de un salto fingiendo que huía. Pero en cuanto el capataz se descuidó un instante, la pantera dio media vuelta y se arrojó sobre el enano, que se vio sepultado debajo del animal.

Después de unos segundos de forcejeos, Belwar consiguió sacar la cabeza al aire libre.

—¡Apártate de mí si no quieres sufrir las consecuencias! —chilló el enano.

Sin preocuparse de la supuesta amenaza, *Guenhwyvar* se acomodó mejor sobre el capataz.

—¡Elfo oscuro! —llamó Belwar sin atreverse a gritar demasiado fuerte—. Elfo oscuro, ven aquí y llévate tu pantera. ¡Elfo oscuro!

—Hola —respondió Drizzt, que salió del túnel como si acabara de llegar—. ¿Otra vez estáis jugando? Creía que era hora de que me relevaras…

—Ahora mismo voy a reemplazarte —declaró Belwar, aunque las palabras quedaron ahogadas en parte por la espesa piel de la pantera cuando ésta se movió una vez más.

Drizzt vio cómo el enano fruncía la ganchuda nariz irritado.

—No, no —se apresuró a decir el drow—. No estoy cansado, y por nada del mundo interrumpiría vuestro juego. Sé que lo pasáis de maravilla —agregó y, pasando junto a la pareja, palmeó a *Guenhwyvar* en la cabeza al tiempo que le hacía un guiño de complicidad.

—¡Elfo oscuro! —protestó Belwar a espaldas de Drizzt, pero éste no le hizo caso y desapareció en el túnel.

La pantera, con la bendición del drow, se durmió en cuestión de segundos.

Drizzt se agazapó y permaneció muy quieto, a la espera de que sus ojos pasaran de la infravisión —que le permitía ver las ondas de calor de los objetos en el espectro infrarrojo— a la visión normal en el reino de la luz. Incluso antes de acabar el cambio, Drizzt sabía que su suposición era correcta. Adelante, más allá de una arcada

natural no muy alta, había un resplandor rojizo. El drow aguardó al enano antes de averiguar de qué se trataba. Casi de inmediato, el suave brillo del broche encantado del capataz apareció a la vista.

—Apaga la luz —susurró Drizzt, y el brillo del broche desapareció.

Belwar avanzó con mucha cautela por el túnel para reunirse con su compañero. Él también había visto el resplandor rojizo más allá de la arcada y comprendía la precaución del elfo oscuro.

—¿Puedes llamar a la pantera? —preguntó Belwar.

—La magia está limitada por períodos de tiempo —contestó Drizzt—. *Guenhwyvar* sólo puede moverse en el plano material durante unas horas. Después necesita descansar.

—Podríamos regresar por donde hemos venido —propuso Belwar—. Quizás haya otro túnel que nos permita salvar el obstáculo.

—Hemos recorrido ocho kilómetros desde la última bifurcación —replicó Drizzt —. Son demasiados para hacerlos otra vez.

—Entonces veamos qué tenemos delante —decidió el capataz, y echó a andar.

Drizzt, complacido por la actitud resuelta del enano, se apresuró a seguirlo.

Al otro lado de la arcada, que Drizzt tuvo que cruzar agachado, encontraron una caverna muy grande, con las paredes y el suelo tapizados con algo que parecía musgo. Éste era el origen de la luz roja. El elfo se detuvo, intrigado, pero Belwar sabía qué era.

—¡Baruchas! —gritó el capataz, divertido. Se volvió hacia Drizzt y, al ver que seguía serio, explicó—: Escupidores granates, elfo oscuro. Hacía décadas que no veía un grupo tan grande. ¿Sabes?, no es algo muy corriente.

Drizzt, sin advertir el peligro, relajó los músculos y avanzó. La mano-pica de Belwar le enganchó un brazo, y el enano lo obligó a volver con un tirón brusco.

—Escupidores granates —repitió el capataz, poniendo mucho énfasis en la primera palabra—. *Magga cammara*, elfo oscuro, ¿cómo has podido sobrevivir todos estos años?

Belwar se volvió y descargó la mano-martillo contra la pared de la arcada; un trozo de roca bastante grande cayó al suelo. La recogió con la parte llana de la manopica y la arrojó hacia uno de los costados de la caverna. La piedra golpeó el musgo rojizo con un sonido suave, y una nube de humo y esporas se alzó en el aire.

—¡Escupen y te ahogan con las esporas! —explicó Belwar—. Si tienes la intención de pasar por aquí, camina con cuidado, mi valiente y tonto amigo.

Drizzt se rascó la cabeza mientras pensaba en el problema. No le apetecía caminar los ocho kilómetros de regreso por el túnel, pero tampoco tenía la intención de atravesar ese campo de muerte roja. Sin apartarse de la arcada, miró a su alrededor en busca de una solución. Varias rocas, que podían servir de pasarela, se alzaban entre

las baruchas, y más allá había un sendero de piedra de unos tres metros de ancho que corría perpendicular a la arcada a través de la caverna.

—Podemos pasar —le dijo al capataz—. Allí hay un sendero despejado.

—Siempre hay uno en los campos de baruchas —masculló Belwar casi para sí mismo, pero Drizzt oyó el comentario.

—¿Qué quieres decir? —preguntó, mientras saltaba ágilmente sobre la primera de las piedras.

—Por aquí ronda un manducador —explicó el enano—. O por lo menos ha estado aquí.

—¿Un manducador?

Drizzt, prudentemente, bajó de la piedra para regresar junto al capataz.

—Una oruga gigante —contestó Belwar—. A los manducadores les encantan las baruchas. Al parecer son los únicos a quienes no los molestan las baruchas.

—¿Cómo son de grandes?

—¿Qué ancho tiene el sendero? —inquirió Belwar.

—Unos tres metros —respondió Drizzt, que se encaramó otra vez a la piedra para ver mejor.

—El ancho suficiente para un manducador grande, dos como máximo —afirmó Belwar, después de una pausa.

Drizzt abandonó el puesto de observación y volvió junto al enano, tras asegurarse de que no había más peligros a la vista.

—Un gusano muy grande —comentó.

—Pero con la boca pequeña —dijo Belwar—. Los manducadores sólo comen musgos, líquenes… y baruchas, si las encuentran. En general, son unas criaturas bastante pacíficas.

Por tercera vez, Drizzt escaló la piedra.

—¿Hay alguna cosa más que deba saber antes de seguir? —preguntó, irritado.

Belwar sacudió la cabeza.

Drizzt encabezó la marcha por las piedras, y muy pronto los dos compañeros se encontraron en medio del sendero, que atravesaba la caverna y acababa con la entrada a un pasaje a cada lado. Drizzt señaló a izquierda y derecha, interesado en saber cuál de las dos preferiría el enano.

Belwar caminó hacia la izquierda, pero se detuvo bruscamente y miró al frente. Drizzt comprendió el titubeo del capataz, porque él también sentía las vibraciones de la piedra bajo los pies.

—Un manducador —anunció Belwar—. No te muevas y observa, amigo mío. Es algo digno de ver.

Drizzt sonrió con alegría y se agachó, dispuesto a disfrutar del entretenimiento. Pero entonces oyó unos pasos apresurados a sus espaldas, y sospechó que algo no iba

bien.

—¿Adonde…? —comenzó a preguntar Drizzt cuando dio media vuelta y descubrió que Belwar huía hacia la otra salida.

El drow se calló cuando un ruido ensordecedor como el de un derrumbe sonó en la entrada opuesta.

—¡Es digno de ver! —oyó que gritaba Belwar, y no pudo negar la verdad de las palabras del enano al ver aparecer al manducador.

Era enorme —más grande que el basilisco que él había matado—y tenía el aspecto de un gigantesco gusano gris, excepto por la multitud de pequeñas patas que sobresalían a lo largo del torso. Drizzt comprobó que Belwar no le había mentido, porque el monstruo no tenía casi boca, ni garras ni nada capaz de hacer daño. Pero el gigante avanzaba en línea recta hacia Drizzt con mala intención, y el elfo se imaginó a sí mismo aplastado como una lámina contra el suelo. Buscó una de las cimitarras, y entonces comprendió lo absurdo de su idea. ¿Dónde tenía que herir al gusano para detener su marcha? Abrió los brazos en un gesto de renuncia y después dio media vuelta y echó a correr desesperado detrás del capataz.

El suelo se sacudía con tanta violencia bajo los pies de Drizzt que el drow se preguntó si no caería fuera del sendero para acabar entre las baruchas. En aquel instante descubrió que le quedaba muy poco para llegar al final del túnel y pudo ver un pequeño pasaje lateral, demasiado pequeño para el manducador, un poco más allá de la caverna de las baruchas. Recorrió como una exhalación los últimos metros y se lanzó de cabeza al túnel pequeño, donde rodó por el suelo para aminorar el impacto, aunque de todos modos chocó con fuerza contra la pared. Un segundo después, el manducador embistió la boca del túnel, y una lluvia de piedras sueltas castigó a Drizzt.

Cuando se disipó la polvareda, el gusano permanecía fuera del pasaje; emitía un gemido ronco y, de vez en cuando, golpeaba la cabeza contra la entrada. Belwar se encontraba un poco más hacia el interior y contemplaba a Drizzt con los brazos cruzados y una sonrisa complacida en el rostro.

—¿Conque pacíficos, eh? —le gruñó Drizzt, mientras se ponía en pie y se sacudía el polvo.

—Lo son —contestó Belwar—. Pero a los manducadores les encantan las baruchas y no les gusta compartirlas.

—¡Casi consigues que me aplaste! —protestó el drow.

—No lo olvides, elfo oscuro —respondió el capataz, sin negar la acusación—, porque la próxima vez que envíes a tu pantera a incordiarme mientras duermo la venganza será terrible.

Drizzt hizo todo lo posible para ocultar su sonrisa. El corazón todavía le latía desbocado como consecuencia de la descarga de adrenalina, pero el joven no estaba

enfadado con su compañero. Recordó los enfrentamientos que había vivido unos pocos meses atrás, cuando no tenía a nadie. ¡Qué distinta era la vida ahora que contaba con Belwar Dissengulp! ¡Y mucho más agradable! Drizzt espió por encima del hombro al enfurecido y empecinado manducador.

¡Y mucho más interesante!

—Ven —añadió el svirfnebli, internándose en el túnel—. Sólo conseguiremos enfurecerlo todavía más si permanecemos aquí.

El túnel se estrechaba y describía una curva cerrada unos metros más allá. En cuanto pasaron la curva se encontraron con un nuevo problema; había una pared ciega. Belwar se acercó para inspeccionarla, y esta vez fue el turno de Drizzt para cruzar los brazos Y burlarse del enano.

—Nos has metido en un buen lío, amiguito —dijo el drow—. ¡Atrapados en un túnel sin salida y con un manducador en la entrada!

El capataz apoyó una oreja en la piedra y le hizo una seña a Drizzt con la manomartillo para acallar sus comentarios.

—Un estorbo sin importancia —le aseguró el enano—. Hay otro túnel al otro lado a unos dos mestros.

—Dos metros de piedra —señaló Drizzt.

—Un día —afirmó Belwar, despreocupado.

Extendió los brazos y comenzó a canturrear en voz baja. Drizzt no conseguía entender las palabras, aunque comprendió que el enano preparaba un hechizo.

—*Bivrip* —gritó Belwar. No ocurrió nada.

El capataz se volvió hacia Drizzt, al parecer satisfecho con el resultado conseguido.

—Un día —repitió.

—¿Qué has hecho? —preguntó Drizzt.

—He hecho zumbar las manos —contestó el enano.

Al ver que Drizzt no entendía nada, Belwar giró sobre los talones y descargó la mano-martillo contra la pared. Una lluvia de chispas alumbró el estrecho pasaje y cegó a Drizzt.

Cuando los ojos del drow se acomodaron al cambio, pudo ver que el svirfnebli había excavado un agujero de casi un palmo de profundidad en la roca.

—¡*Magga cammara,* elfo oscuro! —gritó Belwar, con un guiño—. No pensarías que mi gente se tomaría el trabajo de hacerme unas manos tan extraordinarias sin poner una pizca de magia en ellas, ¿verdad?

—Eres una caja de sorpresas, amigo mío —respondió Drizzt con un suspiro resignado mientras se apartaba para sentarse junto a la pared.

—Así es —rugió Belwar y continuó con el trabajo.

Tal como había prometido el capataz, al día siguiente consiguieron salir del

encierro, y reanudaron la marcha en dirección aproximada al norte, según estimó Belwar. La suerte los había acompañado hasta ahora, y ambos lo sabían, porque habían pasado dos semanas en las profundidades sin tener ningún tropiezo más serio que el de topar con un manducador que protegía sus baruchas.

Unos pocos días después, la suerte les dio la espalda.

—Llama a la pantera —urgió Belwar a Drizzt mientras se agazapaban en el amplio túnel por donde caminaban.

El drow no vaciló en atender la petición del enano: a él también lo preocupaba el resplandor verde que acababan de ver. Al cabo de unos segundos, apareció la niebla negra y *Guenhwyvar* se unió a ellos.

—Yo iré primero —dijo Drizzt—. Vosotros dos seguidme, unos veinte pasos más atrás.

Belwar asintió, y Drizzt se volvió para iniciar la exploración. El elfo no se asombró cuando la mano-pica del enano le enganchó un brazo y lo hizo girar.

—Ve con cuidado —le recomendó el capataz.

Drizzt respondió con una sonrisa, conmovido por la preocupación del amigo, y pensó una vez más en lo maravilloso que era contar con un compañero. Después se alejó, dejándose guiar por el instinto y la experiencia.

Descubrió que el resplandor surgía de un agujero en el suelo del túnel. Un poco más allá, había una curva tan cerrada que el túnel parecía volver sobre sí mismo. Drizzt se echó boca abajo y espió el interior del agujero. Otro corredor, a unos tres metros de profundidad, corría paralelo al superior, y se abría unos metros más adelante en lo que parecía una caverna bastante grande.

—¿Qué es? —le preguntó Belwar, en cuanto llegó a su lado.

—Otro túnel que comunica con una caverna —respondió Drizzt—. El resplandor sale de allí. —Apartó la cabeza del agujero y miró la oscuridad del túnel superior—. Nuestro túnel continúa —añadió—. Podríamos seguirlo.

Belwar siguió la mirada de Drizzt y vio la curva.

—Pero vuelve hacia atrás —dijo—. Es probable que desemboque en aquel pasadizo lateral que vimos hace cuestión de una hora. El enano se tendió en el suelo y miró por el agujero.

—¿Cuál será el origen del resplandor? —inquirió Drizzt, convencido de que Belwar compartía su curiosidad—. ¿Algún otro moho?

—Ninguno que yo conozca.

—¿Lo averiguamos?

Belwar le sonrió; después enganchó la mano-pica en el borde del agujero y se descolgó, para caer ágilmente en el túnel inferior. Drizzt y *Guenhwyvar* lo siguieron en silencio; el drow, con las cimitarras preparadas, tomó una vez más la delantera mientras caminaban hacia el resplandor.

Entraron en una caverna muy ancha y tan alta que no alcanzaban a ver el techo, con un lago de un líquido espeso, burbujeante y hediondo a unos seis metros más abajo. Decenas de estrechas pasarelas de piedra, con un ancho que iba desde los treinta centímetros a los tres metros, formaban una red sobre el estanque, y la mayoría acababan en salidas que comunicaban con otros pasillos laterales.

—*Magga cammara* —susurró el svirfnebli pasmado.

Drizzt compartía su asombro.

—Es como si el suelo hubiese estallado —comentó el drow cuando recuperó la voz.

—Fundido —lo corrigió Belwar, que había adivinado la naturaleza del líquido.

Cogió una piedra y, después de tocar a Drizzt en el hombro para llamar su atención, la arrojó al verde lago. El líquido siseó al recibir el impacto, como si lo embargara la furia, y la piedra se derritió antes de llegar a sumergirse.

—Ácido —explicó el enano.

Drizzt lo miró con curiosidad. Conocía el ácido del tiempo pasado con los magos de Sorcere en la Academia. Los magos a menudo preparaban estos líquidos para utilizarlos en los experimentos de hechicería, pero el drow ignoraba que el ácido pudiera existir en forma natural, o en cantidades tan grandes.

—Supongo que es obra de algún mago —opinó Belwar—. Un experimento fuera de control. Probablemente, lleva aquí un centenar de años, licuando la piedra, centímetro a centímetro.

—De todos modos, lo que queda del suelo parece bastante seguro —manifestó Drizzt, señalando las pasarelas—. Y tenemos muchísimos túneles donde escoger.

—Entonces escojamos ahora mismo —dijo Belwar—. No me gusta nada este lugar. Cualquiera puede vernos con esta luz, y no quisiera tener que correr por unos puentes tan angostos, ¡sobre todo con un lago de ácido debajo!

Drizzt asintió y dio un primer paso por una de las pasarelas, pero *Guenhwyvar* se apresuró a adelantarlo. El elfo comprendió la actitud de la pantera y la agradeció.

—*Guenhwyvar* nos guiará —le explicó a Belwar—. Pesa más y la velocidad de reflejos le permitirá apartarse si hay algún desprendimiento.

—¿Qué pasará si *Guenhwyvar* no consigue ponerse a salvo?—preguntó el capataz, preocupado por la seguridad de la pantera—. ¿Cuáles serían las consecuencias para una criatura mágica si cae en el ácido?

—*Guenhwyvar* no tendría por qué sufrir ningún daño —respondió el elfo, no demasiado seguro de la respuesta. Sacó la estatuilla de ónice del bolsillo—. Además, tengo el talismán de entrada a su plano astral.

La pantera ya había avanzado una docena de metros, y la pasarela parecía resistente, de modo que Drizzt la siguió.

—*Magga cammara*, ruego para que estés en lo cierto —oyó que decía el enano a

sus espaldas mientras avanzaba por la pasarela.

La caverna era enorme, y había que recorrer varios centenares de metros para llegar a la salida más cercana. Los compañeros habían caminado poco más de la mitad —*Guenhwyvar* ya había cruzado— cuando oyeron una extraña letanía. Se detuvieron y miraron en derredor, en busca del origen del sonido.

Una criatura rarísima salió de uno de los numerosos túneles laterales. Era bípeda y de piel oscura, con cabeza de pájaro y el torso de un hombre, sin plumas ni alas. Los brazos musculosos acababan en garras de gran tamaño, y los pies tenían tres dedos como las aves. Una segunda criatura apareció en la abertura y enseguida una tercera.

—¿Son parientes? —le preguntó Belwar a Drizzt, porque la criatura parecía el producto del cruce entre el elfo oscuro y un pájaro.

—No lo creo —respondió Drizzt—. En toda mi vida, jamás he oído hablar de unos seres tan extraños.

—¡Muerte, muerte! —decía el canto, y los amigos vieron que más hombres—pájaro salían de los otros túneles.

Eran los horrendos corbis de las profundidades, una antigua raza más común en los confines sureños de la Antípoda Oscura —aunque raros incluso allí— y casi desconocidos en esta parte del mundo. Los corbis nunca habían causado muchos problemas a las otras razas de la Antípoda Oscura, porque eran primitivos y escasos en número. Sin embargo, para unos aventureros de paso, una bandada de corbis salvajes significaba un gran peligro.

—Yo tampoco los conocía —dijo Belwar—. Pero creo que no los complace nuestra presencia.

El cántico se transformó en un grito escalofriante mientras los corbis se dispersaban por las pasarelas, primero al paso y luego al trote, a medida que aumentaba su nerviosismo.

—Te equivocas, amigo mío —comentó Drizzt—. Pienso que están muy contentos de ver que ha llegado la comida.

Belwar miró a su alrededor sin saber qué hacer. Casi no quedaban pasarelas libres y no podían esperar salir de allí sin pelear.

—Elfo oscuro, se me ocurren un millar de lugares más apropiados para una batalla —dijo el capataz con tono resignado y un temblor mientras echaba una ojeada al lago de ácido.

Respiró con fuerza para calmar los nervios, y comenzó la letanía para hechizar las manos mágicas.

—Camina mientras cantas —le aconsejó Drizzt—. Tenemos que acercarnos todo lo posible a una salida antes de que comience la lucha.

Un grupo de corbis se dirigió deprisa hacia los compañeros, pero *Guenhwyvar*,

con un poderoso salto por encima de dos de las pasarelas, les cortó el paso.

—*Bivrip!* —gritó Belwar, completando el hechizo, y se volvió dispuesto para el combate.

—*Guenhwyvar* se ocupará de aquel grupo —indicó Drizzt, sin dejar de correr hacia la pared más próxima.

El capataz comprendió el razonamiento del drow; en aquel instante, otro grupo de hombres—pájaro apareció en la salida que pretendían alcanzar.

El impulso del salto de *Guenhwyvar* llevó a la pantera directamente contra el grupo de corbis, y dos cayeron al vacío. Los hombres-pájaro gritaron desesperados mientras caían hacia la muerte, pero los demás no mostraron ninguna reacción ante la pérdida. Sin dejar de gritar «¡Muerte, muerte!» se lanzaron sobre *Guenhwyvar* dispuestos a hundir las afiladas garras en el felino.

La pantera contaba con armas formidables, y cada zarpazo destrozaba a un corbi o lo hacía caer desde la pasarela al lago de ácido. Pero si *Guenhwyvar* era capaz de luchar sin cuartel, lo mismo ocurría con los corbis, y cada vez eran más los que se sumaban al combate.

Un segundo grupo de hombres-pájaro apareció por el otro extremo del puente y rodeó a la pantera.

Belwar se colocó en un tramo muy angosto de la pasarela y dejó que los corbis avanzaran. Drizzt tomó una ruta paralela por otro de los puentes situado a cinco metros de su amigo, y desenvainó las cimitarras con cierta reluctancia. El drow podía sentir los instintos salvajes del cazador que intentaban dominarlo a medida que se aproximaba el momento de luchar, y los rechazó con toda su fuerza de voluntad. Él era Drizzt Do'Urden, no el cazador, y quería combatir al enemigo con el control total de cada uno de sus movimientos.

Entonces los corbis se le echaron encima, dispuestos a destrozarlo con las garras, sin dejar de proferir sus gritos frenéticos. Drizzt se limitó a esquivarlos, y empleó el plano de las cimitarras para desviar los ataques. Las cimitarras subían, bajaban y giraban, pero el elfo, dispuesto a no ceder a los impulsos del cazador, no conseguía progresos en la lucha. Después de varios minutos de combate todavía se batía con el primer corbi.

Belwar no tenía tantas contemplaciones. Los corbis se lanzaban uno tras otro contra el pequeño svirfnebli, sólo para ser detenidos bruscamente por los tremendos golpes de la mano-martillo. La descarga eléctrica y la potencia del golpe eran suficientes para matar al atacante en el acto, pero Belwar nunca se demoraba lo suficiente para comprobarlo. Después de cada martillazo, el enano utilizaba la manopica para barrer a su última víctima de la pasarela.

El svirfnebli había derribado a media docena de hombres-pájaros antes de tener la

ocasión de ver cómo le iban las cosas a Drizzt. De inmediato comprendió el conflicto interior que afectaba a su compañero.

—*Magga cammara!* —gritó Belwar—. ¡Lucha, elfo oscuro, y lucha para ganar! ¡No tendrán piedad de nosotros! ¡No pienses en una tregua! ¡Mátalos…, hazlos pedazos o te descuartizarán!

Drizzt apenas si escuchó las palabras de Belwar. Tenía los ojos anegados por el llanto, aunque no por ello disminuía la velocidad de sus armas mágicas. Sorprendió al rival fuera de equilibrio e invirtió la cimitarra para golpear al hombre-pájaro en la cabeza con la empuñadura. El corbi se desplomó como una piedra y rodó por el suelo. A punto estuvo de caer al vacío, pero Drizzt se adelantó para sujetarlo.

Belwar sacudió la cabeza asombrado y rechazó a otro adversario. El corbi dio un paso atrás, con el pecho quemado y humeante por el brutal impacto de la mano-martillo. El hombre-pájaro miró al enano atónito, y no chilló ni se movió cuando la mano-pica lo enganchó por el hombro y lo arrojó de cabeza al lago de ácido.

Guenhwyvar dejó con las ganas a los hambrientos atacantes. Cuando los corbis estrecharon el círculo, convencidos de que tenían a la presa, la pantera se agazapó y saltó. El animal surcó el aire, tenuemente iluminado de verde, como si volara y aterrizó en otra pasarela unos diez metros más allá. *Guenhwyvar* resbaló en la piedra pulida, pero en el último instante consiguió frenar justo en el borde.

Los corbis la contemplaron atónitos y en silencio sólo por un segundo, y después volvieron a chillar y a gemir mientras corrían por las pasarelas para darle alcance.

Un corbi solitario, que se encontraba cerca del lugar donde había aterrizado *Guenhwyvar*, avanzó en un ataque suicida que concluyó cuando la pantera le hundió los dientes en el cuello.

Pero mientras el animal permanecía ocupado, los corbis pusieron en práctica una trampa siniestra. Desde una cornisa situada muy cerca del techo de la caverna, un corbi vio que tenía a una víctima en posición y, rodeando con los brazos una roca de gran tamaño, la arrojó al vacío sin soltarla.

En el último segundo, *Guenhwyvar* advirtió la caída del proyectil y se apartó. El corbi, dominado por el éxtasis suicida, no se preocupó. El hombre-pájaro se estrelló contra el suelo, y el impacto de la piedra hizo añicos la pasarela.

La pantera intentó saltar, pero la piedra se desintegró antes de que pudiese afirmar las patas. Las garras de *Guenhwyvar* buscaron inútilmente un punto de apoyo mientras seguía al corbi y a la roca en la caída hasta el lago de ácido.

Al oír los gritos triunfales de los hombres-pájaro a sus espaldas, Belwar se volvió a tiempo para ver la caída de la pantera. En cambio Drizzt, demasiado ocupado en aquel momento porque otro corbi lo atacaba mientras el desmayado comenzaba a recuperar el conocimiento entre sus pies, no advirtió la tragedia. Pero el drow no

necesitaba ver. La estatuilla en el bolsillo de Drizzt se calentó al rojo vivo, y una voluta de humo se desprendió del *piwafwi*. Drizzt comprendió en el acto el destino de la querida *Guenhwyvar*. Entornó los ojos, y el fuego que apareció en ellos evaporó las lágrimas. Cedió con gusto a los instintos del cazador.

Los corbis luchaban con saña. La mayor gloria de su existencia era morir en combate, y los más cercanos a Drizzt descubrieron muy pronto que había llegado el momento de cubrirse de honores.

El drow clavó sus cimitarras en los ojos del corbi que tenía delante, y enseguida las hundió en el cuerpo del hombre-pájaro caído en la pasarela. Sacó los aceros de las heridas para descargar otro mandoble, y sintió con satisfacción cómo se abría la carne de la víctima.

Entonces el drow avanzó contra los corbis, lanzando estocadas desde todos los ángulos posibles.

Herido una docena de veces antes de haber podido lanzar un zarpazo, el primer corbi murió antes de tocar el suelo. Después cayeron un segundo y un tercero. Cuando Drizzt los obligó a retroceder hasta una parte más ancha de la pasarela, lo atacaron en grupos de tres.

Murieron en grupos de tres.

—Acaba con ellos, elfo oscuro —murmuró Belwar, al ver que por fin su amigo entraba en acción.

El corbi que se disponía a lanzarse sobre el capataz volvió la cabeza para ver qué había llamado la atención del rival. Cuando miró otra vez al frente, recibió en el rostro el golpe de la mano-martillo. Trozos del pico saltaron en todas las direcciones, y el infortunado corbi fue el primero de su especie en volar en varios milenios de evolución. En su corta excursión aérea empujó a sus compañeros, apartándolos del enano, y luego aterrizó muerto, a varios metros de Belwar.

El enfurecido enano no había acabado aún con el rival. Echó a correr y lanzó al vacío al único corbi que salió a su encuentro. Cuando llegó junto al hombre-pájaro sin pico, Belwar le clavó la mano-pica en el pecho y lo levantó en el aire con un solo brazo, al tiempo que soltaba un grito estremecedor.

Los demás corbis vacilaron. Belwar miró a Drizzt, y el corazón le dio un vuelco.

Una veintena de corbis se amontonaban en la parte más ancha de la pasarela donde el elfo se había hecho fuerte. Una docena de muertos yacían a sus pies, y la sangre que se derramaba por el borde provocaba estallidos en el lago de ácido cada vez que una gota tocaba la superficie. Pero no era el número de enemigos lo que preocupaba a Belwar, pues resultaba evidente que Drizzt, gracias a su increíble pericia en el manejo de las armas, llevaba las de ganar. Sin embargo, en las alturas otro corbi y su piedra habían iniciado un descenso suicida.

Belwar comprendió que Drizzt estaba a punto de morir.

El cazador advirtió el peligro.

Un corbi intentó sujetar al drow, pero las cimitarras relampaguearon, y los dos brazos del hombre-pájaro cayeron al suelo. En el mismo movimiento, Drizzt devolvió las armas ensangrentadas a las vainas y corrió hacia el borde de la plataforma. Con un salto prodigioso voló hacia Belwar, mientras el corbi suicida montado en la roca se estrellaba en el suelo y arrastraba con él al lago de ácido buena parte de la pasarela junto con una veintena de sus congéneres.

Belwar arrojó su trofeo a los corbis que tenía delante y se dejó caer de rodillas, con la mano-pica extendida en un intento por ayudar al amigo. Drizzt consiguió sujetarse de la mano del capataz y del borde al mismo tiempo, aunque no pudo evitar que su rostro chocara contra la piedra.

El golpe desgarró el *piwafwi*, y Belwar observó impotente cómo la estatuilla de ónice saltaba del bolsillo y caía hacia el ácido.

Drizzt la atrapó entre los pies.

Belwar casi se echó a reír ante la inutilidad de tantos esfuerzos. Miró por encima del hombro y vio a los corbis que reanudaban el avance.

—¡Balancéame! —gruñó Drizzt con tal tono de mando que Belwar lo obedeció antes de darse cuenta de lo que hacía.

El drow se apartó de la pared y después, impulsado por el movimiento pendular, se acercó a gran velocidad a la pasarela. Al aproximarse al borde utilizó todos los músculos del cuerpo para añadir potencia al salto.

En cuanto consiguió encaramarse, rodó por el suelo para situarse detrás del enano. Para el momento en que Belwar advirtió la maniobra de Drizzt y pensó en volverse, el elfo ya había empuñado las cimitarras y derribaba al primer corbi.

—Sostén esto —le pidió Drizzt a su amigo, lanzándole la estatuilla con la punta del pie.

Belwar se apresuró a cogerla y la guardó en un bolsillo. Después el enano se apartó para vigilar la retaguardia, mientras Drizzt se ocupaba de despejar el camino hasta la salida más próxima.

Cinco minutos más tarde, para gran asombro del capataz, corrían por un túnel a oscuras y los gritos de «¡Muerte, muerte!» sonaban cada vez más lejos.

13

El busca del hogar

—¡Basta, basta! —jadeó el enano mientras intentaba que su compañero dejara de correr—. *Magga caminara*, elfo oscuro. Hace mucho que los perdimos de vista.

Drizzt se volvió hacia el capataz, con las cimitarras preparadas y un brillo furioso en sus ojos lila. Belwar, precavido, se apartó deprisa.

—Tranquilo, amigo mío —dijo el svirfnebli sin alzar la voz, con las manos de mithril levantadas por si era necesario defenderse—. Ya no hay nadie que nos amenace.

Drizzt respiró con fuerza para calmarse y, al ver que todavía empuñaba las cimitarras, se apresuró a envainarlas.

—¿Estás bien? —le preguntó Belwar, acercándose otra vez a Drizzt.

La sangre de las heridas que se había hecho al golpearse contra el borde de la pasarela manchaba el rostro del drow.

—Es culpa de la pelea —se justificó Drizzt—. La excitación. Tenía que…

—No necesitas dar explicaciones —lo interrumpió Belwar—. Lo has hecho muy bien, elfo oscuro. Estupendo. De no haber sido por tus acciones, los tres habríamos caído al lago de ácido.

—Me dominó —gimió Drizzt, buscando las palabras que pudiesen expresar mejor los sentimientos—. Es la parte oscura de mi personalidad. Pensaba que había desaparecido para siempre.

—Y así es —afirmó el capataz.

—No —replicó Drizzt—. Aquella bestia cruel en la que me había convertido me poseyó totalmente en la lucha contra los hombres-pájaro. Guió mis espadas, con salvajismo y sin ninguna piedad.

—Tú guiaste las espadas —le aseguró Belwar.

—Pero la furia me dominaba —dijo Drizzt—. Una furia ciega. Lo único que deseaba era matarlos, hacerlos pedazos.

—Si lo que dices fuese cierto, todavía estaríamos allí—declaró el svirfnebli—. Gracias a tus acciones, hemos podido escapar. Todavía quedan allí muchos hombrespájaro vivos, y sin embargo tú saliste de la caverna. ¿Furia? Quizá, pero no ciega. Has hecho lo que debías, y sin fallos, elfo oscuro. Mejor que cualquiera que conozca. ¡No tienes que disculparte, ni ante mí ni ante ti mismo!

Drizzt se apoyó en la pared y reflexionó en las palabras del enano. Lo consolaban y agradecía los esfuerzos del capataz, pero lo remordía la rabia que había experimentado cuando *Guenhwyvar* cayó en el lago de ácido, una emoción tan

sobrecogedora que no conseguía sobreponerse. Se preguntó si lo haría alguna vez.

A pesar de su desasosiego, Drizzt se sintió reanimado por la presencia del svirfnebli. Recordó los episodios de los últimos años, las batallas que había librado a solas. Entonces, como ahora, el cazador había pasado a primer plano y había guiado los golpes mortales de las cimitarras. Pero esta vez se había producido una diferencia que Drizzt no podía dejar de ver. Antes, cuando estaba solo, no había podido alejar al cazador. Ahora, con Belwar a su lado, Drizzt había recuperado el control sin problemas.

Sacudió la larga cabellera blanca, en un intento por alejar los últimos vestigios de la personalidad del cazador. Se tildó a sí mismo de tonto por la manera en que había iniciado la batalla contra los hombres-pájaro, atacándolos con las cimitarras de plano. Belwar y él aún habrían estado en la caverna de no haber sido porque sus instintos lo habían guiado, de no haberse enterado de la caída de la pantera.

De pronto miró a Belwar, al recordar el motivo de la furia.

—¡La estatuilla! —gritó—. La tienes tú.

—*Magga cammara*! —exclamó el svirfnebli, con la voz dominada por un pánico repentino, mientras sacaba el objeto del bolsillo—. ¿Crees que estará herida? ¿El ácido habría sido capaz de dañar a *Guenhwyvar*? ¿Habrá conseguido escapar al plano astral?

Drizzt cogió el talismán con manos temblorosas y lo examinó. Se consoló en parte al ver que no tenía ninguna marca. El drow pensó que no debía llamar a la pantera; si estaba herida, sin duda se recuperaría mejor en su propio plano de existencia. Pero Drizzt deseaba saber cuál había sido el destino de *Guenhwyvar*. Depositó la figura en el suelo junto a los pies y llamó suavemente.

El drow y el svirfnebli suspiraron aliviados cuando la niebla se formó alrededor de la estatuilla de ónice. Belwar sacó el broche encantado para poder ver mejor al felino.

Les esperaba un espectáculo lamentable. Obediente y leal, *Guenhwyvar* respondió a la llamada de Drizzt, pero en cuanto el elfo vio a la pantera, comprendió que no debería haberla llamado, para que hubiera podido curar sus heridas en paz. La sedosa piel de *Guenhwyvar* aparecía quemada, y se veían más trozos de epidermis abrasada que pelo. Los músculos colgaban destrozados, quemados hasta el hueso, y parecía haber perdido un ojo.

Guenhwyvar trastabilló cuando intentó acercarse a Drizzt, quien, al verla en semejante estado, corrió hacia ella y le rodeó el cuello con los brazos.

—*Guen* —murmuró.

—¿Se curará? —preguntó Belwar en voz baja, casi a punto de echarse a llorar con cada palabra.

Drizzt sacudió la cabeza sin saber qué decir. En realidad sabía muy pocas cosas

de la pantera más allá de sus méritos como cazadora. Había visto al animal herido en otras ocasiones, pero nunca de tanta gravedad. Ahora sólo podía confiar en que las propiedades mágicas del plano original le permitieran una recuperación rápida.

—Vuelve a tu casa —dijo Drizzt—. Descansa y cúrate, amiga mía. Te llamaré dentro de unos días.

—Quizá podamos hacer algo para ayudarla —sugirió Belwar.

—La mejor cura para *Guenhwyvar* es el descanso —respondió el drow, mientras la pantera se esfumaba en la niebla—. No podemos hacer nada por ella que le sirva en el otro plano. Consume gran cantidad de energía cada vez que entra en nuestro mundo. Paga un pesado tributo por cada minuto que está con nosotros.

Guenhwyvar había desaparecido. Drizzt recogió la estatuilla y la observó durante un rato muy largo antes de resignarse a guardarla en el bolsillo.

Una espada arrojó la manta al aire, y después, ayudada por la otra, la cortó y atravesó hasta reducirla a harapos. Zaknafein echó una mirada a las monedas de plata en el suelo. Un simulacro burdo, pero el campamento, y la posibilidad de que Drizzt volviese allí, habían retenido a Zaknafein durante varios días.

Drizzt Do'Urden se había ido, y se había tomado muchas molestias para anunciar que dejaba Blingdenstone. El espectro hizo una pausa para considerar esta nueva información, y la necesidad de pensar, de apelar al ser racional que Zaknafein había sido y no limitarse al nivel instintivo, produjo el inevitable conflicto entre el ser no muerto y el espíritu que lo mantenía cautivo.

En su antecámara, la matrona Malicia Do'Urden sentía la lucha en el interior de su creación. En el zin-carla, el control del espectro era responsabilidad de la madre matrona que había recibido el regalo de la reina araña. Malicia debía trabajar muy duro para mantener el dominio, tenía que utilizar una sucesión de hechizos y letanías para interponerse entre los procesos mentales del espectro y las emociones y el alma de Zaknafein Do'Urden.

El espectro se sacudió al percibir la intrusión de la poderosa voluntad de Malicia, sin poder hacer nada para oponerse. En cuestión de segundos, el espectro comenzó a inspeccionar la pequeña caverna que Drizzt y otro ser, probablemente un enano, habían preparado como si fuese un campamento. Hacía semanas que se habían marchado, y sin duda se alejaban de Blingdenstone a toda prisa. Lo más lógico, pensó el espectro, era suponer que también se alejaban de Menzoberranzan.

Zaknafein dejó la caverna y entró en el túnel principal. Olió hacia el este, en

dirección a Menzoberranzan; después dio media vuelta, se puso en cuclillas y volvió a oler. Los hechizos de localización de los que lo había imbuido Malicia no podían cubrir distancias tan grandes, pero el débil rastro que percibió el espectro fue suficiente para confirmar las sospechas. Drizzt se dirigía al oeste.

Zaknafein se alejó por el túnel, sin la más mínima cojera por la herida infligida por la lanza del goblin, una lesión que habría incapacitado de por vida a un ser humano. Drizzt llevaba una ventaja de una semana, quizá dos, pero esto no representaba un inconveniente para el espectro. La presa necesitaba dormir, tenía que descansar y comer. Era un ser vivo, mortal y, por lo tanto, débil.

—¿Qué clase de ser es aquél? —le susurró Drizzt a Belwar mientras observaban a la extraña criatura bípeda que llenaba cubos en la rápida corriente de un arroyo.

Todos los túneles del sector aparecían alumbrados por una luz mágica, aunque Drizzt y Belwar se consideraban seguros entre las sombras de un saliente rocoso a unos cincuenta metros de la figura encorvada.

—Un hombre —contestó Belwar—. Un humano de la superficie.

—Está muy lejos de su casa —comentó Drizzt—. Sin embargo, parece encontrarse a gusto con el entorno. Jamás hubiese creído que un habitante pudiese sobrevivir en la Antípoda Oscura. Va en contra de todo lo que aprendí en la Academia.

—Es probable que sea un brujo —opinó Belwar—. Esto explicaría la iluminación en la zona, y el hecho de que esté aquí.

Drizzt miró al svirfnebli, intrigado.

—Los magos son una gente muy rara —explicó el enano, como si fuese una verdad evidente—. Y, según he oído decir, los magos humanos más que cualquier otro. Los hechiceros drows buscan el poder. Sus colegas svirfneblis estudian para mejorar los conocimientos de las piedras. Pero los magos humanos…, ¡*Magga cammara*, elfo oscuro, los magos humanos son una panda extrañísima! —añadió el enano, con un evidente tono de desdén en la voz.

—¿Cuál es el propósito que guía a los magos humanos? —preguntó el drow.

—No creo que nadie haya podido todavía descubrir la razón —repuso Belwar, con toda sinceridad—. Los humanos son una raza extraña e imprevisible, y lo mejor es no meterse con ellos.

—¿Has conocido a alguno?

—A unos cuantos. —Belwar tembló como si el recuerdo no fuese muy agradable —. Traficantes de la superficie. Gente fea y arrogante. Piensan que el mundo les pertenece.

Sin darse cuenta, Belwar había hablado más alto de lo que pretendía, y la figura junto al arroyo movió la cabeza en la dirección donde se encontraban los

compañeros.

—¡Salid de ahí, pequeños roedores! —gritó el humano en un lenguaje incomprensible para los dos amigos.

El mago repitió las palabras en otro idioma, después en drow, a continuación en otros dos también desconocidos, y luego en svirfnebli. Al no tener respuesta probó varios más, mientras Drizzt y Belwar se miraban incrédulos.

—Es un hombre culto —le comentó Drizzt al enano.

—Malditas ratas —murmuró el humano, que miró en derredor buscando la manera de hacer salir a los roedores de su escondrijo, en la creencia de que podían proporcionarle una buena comida.

—Averigüemos si es amigo o enemigo —susurró Drizzt, y se movió para salir del escondite.

Belwar lo detuvo, vacilante, pero al fin, dejándose llevar por la intuición, encogió los hombros y dejó ir al elfo oscuro.

—Salud, humano que estás tan lejos de tu hogar —dijo Drizzt en su lengua nativa, al tiempo que se apartaba de las rocas.

El humano mostró una expresión de asombro y se mesó violentamente la rala barba blanca.

—¡No eres una rata! —chilló el mago utilizando un drow afectado pero comprensible.

—No —respondió Drizzt.

Miró a Belwar, que lo seguía para reunirse con él.

—¡Ladrones! —gritó el humano—. Habéis venido para robar mi casa, ¿no es así?

—No —repitió Drizzt.

—¡Marchaos! —vociferó el hombre, moviendo las manos como un granjero que espanta a las gallinas—. Marchaos. ¡Vamos, deprisa!

Drizzt y Belwar intercambiaron una mirada de desconcierto.

—No —insistió Drizzt.

—¡Ésta es mi casa, estúpido elfo oscuro! —afirmó el humano—. ¿Te he pedido que vinieras? ¿Te envié una carta invitándote a venir? ¿O es que tú y tu horrible amigo os creéis obligados a darme la bienvenida al vecindario?

—Cuidado, drow —susurró Belwar mientras el humano continuaba con sus disparates—. No hay duda de que es un mago, y que no está en sus cabales.

—¿Acaso los drows y los enanos me tienen miedo? —añadió el hombre casi para sí mismo—. Sí, desde luego. Se han enterado de que yo, Brister Fendlestick, he decidido vivir en las profundidades de la Antípoda Oscura y han unido fuerzas para protegerse de mi presencia. Sí, sí, ahora está claro y es verdaderamente lamentable.

—Me he enfrentado otras veces a los magos —le informó Drizzt a Belwar—. Confiemos en poder arreglar este asunto sin violencia. En cualquier caso, te advierto

que no tengo intención de regresar por donde hemos venido. —Belwar asintió muy serio mientras Drizzt se volvía hacia el hombre—. Tal vez podamos convencerlo de que nos deje pasar.

El mago se sacudió como si estuviese a punto de estallar.

—¡Muy bien! —gritó de pronto—. Pues ¡no os vayáis!

Drizzt comprendió que era imposible razonar con este personaje y avanzó, dispuesto a acercarse todo lo posible antes de que el mago pudiese atacarlo.

Pero el humano había aprendido a sobrevivir en la Antípoda Oscura, y las defensas ya estaban dispuestas mucho antes de que Drizzt y Belwar salieran del escondite. Movió las manos y pronunció una palabra que los compañeros no entendieron. Uno de los anillos que llevaba resplandeció con fuerza y soltó una pequeña bola de fuego que flotó entre él y los intrusos.

—¡Bienvenidos a mi casa! —vociferó el mago, en un tono de burla—. ¡A ver qué os parece esto!

Chasqueó los dedos y desapareció.

Drizzt y Belwar pudieron sentir cómo la esfera luminosa se cargaba de energía.

—¡Corre! —gritó el capataz, y dio media vuelta para huir.

En Blingdenstone, la magia consistía en su mayor parte en trucos de ilusionismo, pensados para la defensa. Pero en Menzoberranzan, donde Drizzt había aprendido los rudimentos del oficio, los hechizos tenían un carácter ofensivo. El elfo conocía el peligro que representaba aquella bola, y sabía que era inútil pretender esquivarla en los túneles.

—¡No! —dijo al tiempo que agarraba a Belwar por la espalda de la chaqueta de cuero y lo arrastraba en línea recta hacia la esfera.

El enano confiaba en Drizzt, así que dio media vuelta y corrió junto a su amigo. El capataz comprendió el plan del drow en cuanto apartó la mirada de la bola de fuego. Drizzt corría hacia el arroyo.

Los amigos se zambulleron en el agua, sin preocuparse de los golpes contra las piedras, en el mismo momento en que estallaba el proyectil mágico.

Un instante después, salieron del agua hirviendo, con las prendas chamuscadas en las partes que no habían quedado sumergidas. Durante unos segundos tosieron y tuvieron problemas para respirar porque las llamas habían consumido casi todo el aire de la caverna y el calor residual de las piedras resultaba insoportable.

—Humanos —masculló Belwar, enfadado.

Caminó hasta la orilla y se sacudió vigorosamente.

Drizzt salió detrás de él y se echó a reír, cosa que al enano no le hizo mucha gracia.

—Recuerda al mago —le dijo al drow, que de inmediato se agachó y miró a su alrededor, inquieto.

Se pusieron en marcha sin perder ni un segundo.

—¡Nuestro hogar! —proclamó Belwar un par de días más tarde.

Los dos amigos contemplaron desde una cornisa angosta la amplia y alta caverna que albergaba un lago subterráneo. Detrás de ellos había otra caverna con tres cámaras y una sola entrada muy pequeña, fácil de defender.

Drizzt subió los tres metros o poco más que lo separaban del capataz.

—Quizá —dijo sin comprometerse—, aunque el mago sólo está a unos pocos días de marcha.

—Olvídate del humano —gruñó Belwar, con la mirada puesta en el trozo chamuscado de la chaqueta que tanto apreciaba.

—Y tampoco me entusiasma tener un lago tan grande a unos pasos de la puerta —añadió Drizzt.

—¡Lleno de peces! —señaló el enano—. Y con musgos y plantas que nos llenarán la barriga, y agua bastante pura.

—Pero un oasis como éste atraerá visitantes —sostuvo Drizzt—. Pienso que no disfrutaremos de mucho descanso.

Belwar echó una mirada a la pared cortada a pico hasta el suelo de la gran caverna.

—Eso nunca ha sido un problema —dijo con una risita—. Los grandes no podrán llegar hasta aquí, y en cuanto a los pequeños… bueno, he visto cómo cortan tus espadas, y tú has visto la fuerza de mis manos. ¡Yo no me preocuparía de los pequeños!

A Drizzt le gustaba la confianza del svirfnebli, y debía admitir que no había encontrado otro lugar adecuado para instalarse. El agua, escasa y la mayoría de las veces no potable, era un bien precioso en la aridez de la Antípoda Oscura. Con el lago y la vegetación en los alrededores, Drizzt y Belwar no tendrían que caminar mucho para conseguir comida.

Drizzt estaba a punto de manifestar su aprobación cuando un movimiento en la orilla del lago llamó la atención de los compañeros.

—¡Y cangrejos! —exclamó el svirfnebli, con un entusiasmo que el elfo no compartía—. ¡*Magga cammara*, elfo oscuro! ¡Cangrejos! ¡El bocado más delicioso que puedas imaginar!

Un cangrejo había salido de las aguas del lago; un monstruo gigantesco de casi cuatro metros de largo y pinzas capaces de partir en dos a un humano, lo mismo que a un elfo o un enano. Drizzt miró a Belwar, incrédulo.

—¿Un bocado? —preguntó.

Una sonrisa de oreja a oreja iluminó el rostro del capataz, que golpeó las manos metálicas con gran estrépito.

Aquella noche cenaron carne de cangrejo, y también al día siguiente, y al otro, y al otro, y Drizzt acabó por reconocer que la cueva junto al lago subterráneo era un hogar magnífico.

El espectro se detuvo para contemplar el campo iluminado por el resplandor rojizo. En vida, Zaknafein Do'Urden habría evitado el lugar, consciente del peligro de las cavernas luminosas y los musgos fosforescentes. Pero al espectro sólo le interesaba el rastro; Drizzt había pasado por aquí.

El ser caminó entre las baruchas, sin hacer caso de las nubes de esporas tóxicas que levantaba a cada paso, esporas que envenenaban los pulmones de cualquiera que respirara.

Pero Zaknafein no necesitaba respirar.

Entonces se escuchó el retumbar de un trueno cuando el manducador apareció para proteger sus dominios. Zaknafein adoptó una postura defensiva porque sus instintos le advirtieron del peligro. El manducador recorrió el campo de musgo sin notar la presencia del intruso. De todos modos no se retiró; ya que ahora disfrutaría de una buena ración de baruchas.

Cuando el gusano gigante llegó al centro de la caverna, el espectro dejó que se disipara el hechizo de levitación. Zaknafein aterrizó en el lomo del monstruo, y apretó bien las piernas. El manducador se encabritó y corrió de un lado para otro para quitarse de encima al atacante, pero Zaknafein ni se movió. La piel del manducador era gruesa y dura, capaz de repeler todo tipo de armas excepto las espadas de Zak.

—¿Qué ha sido eso? —preguntó Belwar un día, interrumpiendo la construcción de una puerta nueva para la caverna.

Drizzt, que se hallaba en la orilla del lago, también debía de haber oído el ruido, porque había dejado caer el casco que empleaba para recoger agua, y había empuñado las cimitarras. Levantó una mano como señal para que el capataz permaneciera en silencio; después subió a la cornisa para hablar con su compañero.

El sonido, un castañeteo muy fuerte, sonó otra vez.

—¿Sabes qué es, elfo oscuro? —susurró Belwar.

—Oseogarfíos —respondió—. Tienen el oído más fino de toda la Antípoda Oscura.

Drizzt no hizo ningún comentario referente al único encuentro que había tenido con esta clase de monstruos. Había sido durante un ejercicio de vigilancia, cuando él guiaba a su clase de la Academia por los túneles de las afueras de Menzoberranzan. La patrulla había encontrado a un grupo de las enormes criaturas bípedas, con exoesqueletos duros como el acero y dotados con picos y garras poderosas. Gracias a

las hazañas de Drizzt, habían salido victoriosos, pero el joven recordaba sobre todo el convencimiento de que los maestros de la Academia habían planeado el encuentro como parte del ejercicio y que no habían vacilado en sacrificar a un pobre niño drow para añadir realismo a la prueba.

—Vamos a buscarlos —añadió Drizzt, decidido.

Belwar contuvo el aliento al ver el destello en los ojos lila del drow.

—Los oseogarfios son rivales de cuidado —explicó el elfo, atento a la inquietud del enano—. No podemos permitir que permanezcan en la región.

Guiado por el castañeteo, Drizzt no tuvo dificultades para encontrarlos. En silencio pasó por el último recodo con Belwar casi pegado a los talones. En una parte más ancha del túnel había un oseogarfio solitario que golpeaba las garras rítmicamente contra la piedra como si fuese un minero svirfnebli utilizando el pico.

Drizzt contuvo a Belwar y le indicó que él se bastaba para acabar con el monstruo si conseguía acercarse sin ser descubierto. El enano asintió, aunque se mantuvo alerta por si era necesaria su intervención.

El oseogarfio, muy entretenido con el juego, no oyó ni vio el cauteloso avance del drow. Drizzt se situó detrás mismo del monstruo, y buscó la forma más rápida y segura de matarlo. Sólo descubrió un resquicio en el exoesqueleto, una grieta entre el pectoral y el cuello. Sin embargo, meter la espada por allí no sería cosa fácil porque el ser medía tres metros de estatura.

Pero el cazador encontró la solución. Se lanzó con todas las fuerzas contra la parte de atrás de las rodillas del oseogarfio; en cuanto los hombros entraron en contacto, levantó las cimitarras para buscar las ingles. Al monstruo se le doblaron las piernas y cayó de espaldas sobre el drow que, con la agilidad de un gato, rodó sobre sí mismo y se levantó para montarse sobre el caído; un segundo después, las puntas de las cimitarras se deslizaron por la grieta de la armadura.

Podría haber acabado con el oseogarfio en el acto; sólo bastaba empujar las cimitarras para que se hundieran en el cuello. Pero Drizzt vio algo —¿terror?— en el rostro del oseogarfio, algo en la expresión de la criatura que no debería haber estado allí. Contuvo el instinto del cazador, tomó el control de las armas, y vaciló un instante, lo suficiente para que el oseogarfio, para asombro de Drizzt, dijera claramente y en correcto idioma drow:

—¡Por favor…, no… me… mates!

14

Clak

Las cimitarras se apartaron lentamente del cuello del oseogarfio.

—No… soy… lo que parezco —trató de explicar el monstruo. Con cada palabra que pronunciaba, el oseogarfio parecía dominar mejor el idioma—. Soy un… pek.

—¿Un pek? —exclamó Belwar, acercándose a Drizzt. El svirfnebli miró al prisionero, desconcertado—. Eres un pelín grande para ser un pek —comentó.

Drizzt se volvió hacia el enano para pedir una explicación. No había escuchado nunca aquel nombre.

—Criaturas de la roca —le dijo Belwar—. Unos seres menudos y bastante curiosos, duros como la piedra, que no viven más que para trabajarla.

—Suena a svirfnebli —opinó Drizzt.

Belwar hizo una pausa para pensar en si se trataba de un cumplido o de un insulto. Incapaz de distinguirlo, el capataz añadió con un poco más de cautela:

—¡No hay muchos peks, y mucho menos que se parezcan a éste!

Miró al oseogarfio con desconfianza, y después dirigió la mirada a Drizzt como un aviso para que mantuviese preparadas las cimitarras.

—Ya no más… pek —tartamudeó el oseogarfio, con un evidente tono de pesar en su gruesa voz—. Ya no más pek.

—¿Cómo te llamas? —le preguntó Drizzt, dispuesto a encontrar alguna pista que le permitiera saber la verdad.

El oseogarfio pensó durante un buen rato hasta que por fin renunció al esfuerzo y sacudió la cabeza sin saber qué responder.

—Ya no más… pek —repitió el monstruo.

Echó la cabeza hacia atrás para ampliar la grieta en el exoesqueleto como una invitación a que el elfo le cortara el cuello.

—¿No puedes recordar tu nombre? —inquirió Drizzt, poco dispuesto a matar a la criatura.

El oseogarfio no contestó y permaneció inmóvil. El elfo miró a Belwar en busca de consejo, pero el capataz se limitó a encoger los hombros.

—¿Qué ocurrió? —insistió el drow—. Tienes que decirme qué te sucedió.

—Ma… —El oseogarfio puso toda su voluntad en dar una respuesta—. Maa… mago. Mago malvado.

Drizzt, que había aprendido los rudimentos de la magia en la Academia y conocía la falta de escrúpulos de muchos hechiceros a la hora de practicarla, vislumbró la explicación y dio crédito a las palabras de la extraña criatura.

—¿Esto es obra de un mago? —dijo, seguro de cuál sería la respuesta. Miró a Belwar, que no salía de su asombro—. He oído hablar de esta clase de hechizos.

—Yo también —afirmó el enano—. ¡Magga caminara, elfo oscuro! He visto a los magos de Blingdenstone utilizar una magia parecida cuando necesitábamos entrar en…

El capataz se interrumpió bruscamente al recordar de dónde provenía el drow.

—Menzoberranzan. —Drizzt acabó la frase por él con una risita.

Belwar carraspeó, un tanto avergonzado, y se volvió hacia el monstruo.

—Eras un pek —dijo, porque necesitaba escuchar la explicación resumida en una sola frase bien clara—, y un mago te transformó en un oseogarfio.

—Sí —contestó el monstruo—. Ya no más pek.

—¿Dónde están tus compañeros? —preguntó el svirfnebli—. Si es verdad lo que me han dicho de tu gente, los peks no acostumbran a viajar solos.

—Muertos —respondió la criatura—. Mago ma… malv…

—¿Un mago humano? —quiso saber Drizzt.

—Sí, hombre —confirmó el monstruo, sacudiendo el pico.

—Y el mago te abandonó convertido en un oseogarfio —concluyó Belwar.

El capataz y Drizzt intercambiaron una mirada, y el drow se apartó para permitir que el prisionero se levantara.

—De… desearía que me ma… ma… mataras —dijo entonces el monstruo, que se ayudó con los brazos para sentarse. Miró las manos convertidas en garras, sin disimular su disgusto—. La pie… piedra, ya no puedo trabajar la piedra.

Belwar levantó los brazos para mostrarle el martillo y la pica colocados en los muñones.

—Yo también pensaba igual que tú —afirmó—. Pero estás vivo y tienes compañía. Acompáñanos hasta el lago, donde podremos conversar más tranquilos.

El oseogarfio aceptó la invitación y comenzó, con mucho esfuerzo, a levantar su mole de un cuarto de tonelada. En medio de los ruidos producidos por el exoesqueleto al rozar contra el suelo, Belwar le susurró a Drizzt una advertencia.

—¡Mantén las cimitarras preparadas!

Por fin el monstruo consiguió erguirse en su imponente altura de tres metros, y el drow comprendió que el consejo del enano estaba justificado.

Durante muchas horas, el oseogarfio relató sus aventuras a los dos amigos. Su progresivo dominio del lenguaje resultó tan asombroso como la historia.

Este hecho, y las descripciones de su vida anterior —dedicada a trabajar la piedra con un fervor casi religioso— convencieron a Belwar y a Drizzt de que decía la verdad.

—Es agradable poder volver a hablar, aunque no sea en mi lengua—manifestó la criatura—. Me siento como si hubiese recuperado una parte de lo que fui.

Drizzt, que había pasado por la misma experiencia no hacía tanto, entendió perfectamente los sentimientos del monstruo.

—¿Cuánto tiempo llevas así? —inquirió Belwar.

El oseogarfio encogió los hombros, y su enorme torso crujió con el movimiento.

—Semanas, me… meses —contestó—. No lo recuerdo. He perdido la noción del tiempo.

Drizzt se llevó las manos a la cara y suspiró con fuerza, apiadado de la desgraciada criatura. Él también se había sentido solo y perdido en las profundidades. Conocía muy bien la amarga verdad de semejante destino. Belwar palmeó suavemente al drow con la mano-martillo.

—¿Adonde piensas ir ahora? —le preguntó el enano al oseogarfio—. ¿De dónde vienes?

—Persigo al ma… ma… —respondió el oseogarfio, luchando inútilmente con la última palabra como si la sola mención del malvado hechicero le causara un profundo dolor—. Pero he perdido demasiado. Lo encontraría fácilmente si todavía fuese un pek. Las piedras me dirían dónde buscar si pudiese hablar con ellas como hacía antes. —El monstruo se levantó—. Me marcho —anunció—. No estáis seguros conmigo.

—Tú te quedas —afirmó Drizzt bruscamente en un tono que no admitía discusión.

—No… no puedo controlarme —intentó explicar el oseogarfio.

—¡No te preocupes! —dijo Belwar. Señaló hacia la puerta en la cornisa al lado de la caverna—. Allá arriba está nuestra casa, y la puerta es demasiado pequeña para que puedas pasar. Puedes quedarte aquí junto al lago hasta que decidamos entre todos qué podemos hacer.

El oseogarfio no podía más de cansancio y la oferta del svirfnebli parecía lógica. El monstruo se acostó sobre la piedra y buscó acomodarse lo mejor posible dado su tamaño. Drizzt y Belwar lo dejaron solo, aunque sin abandonar la precaución de vigilarlo mientras caminaban.

—¡Clak! —gritó de pronto Belwar, deteniéndose.

Con gran esfuerzo, el oseogarfio se puso de costado y miró al enano, consciente de que se dirigía a él.

—Ése será tu nombre, si estás de acuerdo —explicó el capataz—. ¡Clak!

—¡Un nombre muy apropiado! —opinó Drizzt.

—Es un buen nombre —reconoció el oseogarfio, aunque para sus adentros deseaba recordar su nombre pek; el nombre que se deslizaba como un canto rodado en una pendiente y acariciaba las piedras con cada sílaba.

—Ampliaremos la puerta —le dijo Drizzt a Belwar en cuanto llegaron a la cueva —. Así Clak podrá entrar y descansar con nosotros.

—No, elfo oscuro —replicó el capataz—. No haremos tal cosa.

—No está seguro junto al lago —insistió Drizzt—. Estará a merced de cualquier monstruo.

—No corre ningún peligro —bufó Belwar—. ¿Qué monstruo sería capaz de atacar voluntariamente a un oseogarfio? —Belwar comprendía muy bien la preocupación de Drizzt, pero también era consciente de los riesgos de la propuesta del drow—. Conozco los efectos de estos hechizos —prosiguió con tono sombrío—. Se denominan polimórficos. La modificación del cuerpo es inmediata, pero el cambio mental lleva tiempo.

—¿Qué quieres decir?

Una nota de pánico apareció en la voz del elfo oscuro.

—Clak todavía es un pek —explicó Belwar—, encerrado en el cuerpo de un oseogarfio. Pero creo que, dentro de poco, Clak dejará de ser un pek. Se convertirá en un oseogarfio, en cuerpo y alma, y por muy amigos que podamos llegar a ser acabará por considerarnos sólo como una comida más.

Drizzt comenzó a protestar, pero Belwar lo silenció con un razonamiento más convincente.

—¿Te gustaría tener que matarlo, elfo oscuro?

—Su historia me resulta conocida —dijo Drizzt, desviando la mirada.

—No tanto como te imaginas —afirmó el capataz.

—Yo también estaba perdido —le recordó Drizzt.

—Es lo que crees —contestó el svirfnebli—. Sin embargo lo que tú eras permaneció dentro de ti, amigo mío. Eras como tenías que ser, tal como te obligaba la situación. Esto es diferente. Clak acabará por convertirse física y mentalmente en un oseogarfio. Pensará como un oseogarfio y, *magga cammara*, no tendrá contigo la misma piedad cuando te vea en el suelo.

Drizzt no podía darse por satisfecho, aunque tampoco sabía cómo refutar la lógica del enano. Entró en la cámara de la caverna que había escogido para dormitorio y se acostó en la hamaca.

—Lo siento por ti, Drizzt Do'Urden —murmuró Belwar mientras observaba al drow, abatido por la pena—. Y lo siento por nuestro desgraciado amigo pek.

El capataz entró en su dormitorio y se tendió en la hamaca, desconsolado por la situación pero dispuesto a mantenerse firme en la decisión, por mucho que le doliese. Belwar comprendía los sentimientos de Drizzt hacia la desgraciada criatura, su compasión por la pérdida de identidad de Clak, pero sabía que era un vínculo peligroso.

No habían transcurrido más de un par de horas cuando Drizzt, excitado, despertó al svirfnebli.

—Tenemos que ayudarlo —susurró el drow, con un tono áspero.

Belwar se pasó una mano por la cara mientras trataba de orientarse. Su sueño

había sido intranquilo, lleno de pesadillas en las que había vociferado *«bivrip»* para después acabar a golpes con la vida del nuevo compañero.

—¡Tenemos que ayudarlo! —repitió Drizzt, con más fuerza. Belwar podía ver por las ojeras en el rostro del drow que el joven no había pegado ojo.

—No soy mago —dijo el capataz—, y tampoco…

—Entonces conseguiremos uno —gruñó Drizzt—. ¡Buscaremos al humano que maldijo a Clak y lo obligaremos a que invierta el *duomer*!. Lo vimos hace poco junto al arroyo. No puede estar muy lejos.

—Un mago con tanto poder no será un enemigo fácil —objetó Belwar—. ¿Ya has olvidado la bola de fuego? —El enano miró hacia la pared donde colgaba la chaqueta chamuscada, como si necesitase convencerse a sí mismo—. Creo que el mago podrá con nosotros —añadió, pero Drizzt advirtió la poca fe de Belwar en sus afirmaciones.

—¿Tanta prisa tienes por condenar a Clak? —le preguntó Drizzt, bruscamente. Una amplia sonrisa apareció en el rostro del elfo al ver que el svirfnebli comenzaba a ceder—. ¿Es éste el mismo Belwar Dissengulp que cobijó a un drow perdido? ¿El muy honorable capataz que no vaciló en ayudar a un elfo oscuro al que todos los demás consideraban peligroso y poco digno de compasión?

—Vete a dormir, elfo oscuro —replicó Belwar, apartando a Drizzt con la manomartillo.

—Sabio consejo, amigo mío —dijo Drizzt—. Que duermas bien. Quizá nos espera un largo camino que recorrer.

—*Magga cammara* —bufó el svirfnebli, empecinado en mostrarse duro.

Le volvió la espalda a Drizzt y, al cabo de unos segundos, roncaba.

El elfo comprobó que esta vez el enano disfrutaba de un sueño profundo y tranquilo.

Clak golpeaba la pared con las garras, machacando la piedra sin descanso.

—¡Otra vez no! —gruñó Belwar, disgustado.

Drizzt corrió por el sinuoso corredor, guiado por el monótono martilleo.

—¡Clak! —llamó suavemente en cuanto vio al oseogarfio.

El monstruo se volvió para hacer frente al drow, con las garras listas para el ataque, y soltó un silbido furioso a través del enorme pico. Un segundo después, Clak se dio cuenta de lo que hacía y se detuvo.

—¿Por qué tienes que hacer tanto ruido? —le preguntó Drizzt, simulando no haber visto la postura de combate de Clak—. Estamos en las profundidades, amigo mío. Los sonidos pueden atraer a algún invitado indeseable.

El oseogarfio agachó la cabeza compungido ante el suave reproche del elfo.

—No tendríais que haberme traído con vosotros —repuso—. No puedo… Ocurrirán muchas cosas que no puedo controlar.

Drizzt apoyó una mano en el huesudo codo de Clak.

—Ha sido culpa mía —dijo el drow, comprendiendo que el monstruo acababa de pedirle disculpas por haberse vuelto agresivamente—. No tendríamos que habernos marchado en direcciones opuestas y no tendría que haberme acercado tan deprisa y sin advertencia. A partir de ahora nos mantendremos juntos, aunque tardemos más. Belwar y yo te ayudaremos a mantener el control.

—Resulta tan agradable martillar la piedra… —manifestó Clak animado al tiempo que golpeaba la roca como si quisiera refrescar la memoria.

La voz y la mirada se apagaron mientras pensaba en la vida pasada, aquella que le había arrebatado el mago. Los días como pek los había dedicado a trabajar la piedra, a darle forma, a hablar con ella.

—Volverás a ser pek —prometió Drizzt.

Belwar, que se aproximaba por el túnel, oyó las palabras del drow y dudó que pudiese cumplir lo prometido. Llevaban en los corredores más de una semana sin encontrar ni un solo rastro del mago. El capataz se consoló un tanto diciéndose que Clak parecía haber recuperado algo de sí mismo, algo de su personalidad pek. Hacía sólo unas semanas que Belwar había observado la misma transformación en Drizzt, y, debajo de los instintos de supervivencia impuestos por el cazador, había descubierto a su mejor amigo.

Pero el svirfnebli no podía dar por hecho que se producirían los mismos resultados con Clak. El cambio a oseogarfio era obra de una magia poderosa, y la amistad no era suficiente para invertir el efecto del *duomer* del mago. Gracias a su encuentro con Drizzt y Belwar, Clak había conseguido un retraso temporal —y únicamente temporal— de su penoso e inexorable destino.

Recorrieron los túneles de la Antípoda Oscura durante varios días sin ningún resultado. La personalidad de Clak no había empeorado, pero incluso Drizzt, que había iniciado la búsqueda con grandes ilusiones, comenzaba a sentir el peso de la realidad.

Entonces, precisamente cuando Belwar y Drizzt habían comenzado a discutir la conveniencia de regresar a su casa, el grupo llegó a una caverna bastante amplia con el suelo cubierto por los escombros de un desprendimiento en el techo.

—¡Ha estado aquí! —gritó Clak, que levantó una piedra enorme y la arrojó contra la pared más lejana con tanta fuerza que se partió en mil pedazos—. ¡Ha estado aquí!

El oseogarfio corrió de un lado para otro descargando su furia contra las piedras que encontraba a su paso.

—¿Cómo lo sabes? —le preguntó Belwar, en un intento por apaciguar a su amigo gigante.

—Es… esto es obra suya —respondió Clak, señalando el techo—. ¡Esto lo hizo el ma… mago!

Drizzt y Belwar se miraron, preocupados. El techo de la caverna, a unos cinco metros del suelo, aparecía agrietado y roto, y en el centro se abría un agujero enorme que casi doblaba la altura anterior. Si estos destrozos los había hecho la magia, debía de tratarse de una magia muy poderosa.

—¿Esto es obra del mago? —inquirió el capataz, que dirigió al elfo una mirada de incredulidad.

—Su to… torre —contestó Clak.

Una vez más recorrió la caverna con la intención de descubrir por dónde había salido el mago.

Drizzt y Belwar estaban confundidos, cosa que al fin advirtió Clak cuando se tomó un respiro.

—El ma…

—Mago —dijo Belwar, impaciente.

—El ma… mago tiene una to… torre —explicó el oseogarfio, excitado—. Una gran to… torre de hierro que lleva con él, y la instala donde le parece más conveniente. —Clak miró el techo destrozado—. Incluso cuando no cabe.

—¿Lleva una torre? —se extrañó Belwar, que arrugó la nariz en un gesto de duda.

Clak asintió nervioso, pero no añadió nada más; había encontrado el rastro del mago, la huella de una bota marcada en un lecho de musgo que apuntaba hacia uno de los túneles.

Drizzt y Belwar tuvieron que conformarse con la escueta explicación, y reanudaron la búsqueda. El drow avanzó primero; utilizaba todos los conocimientos aprendidos en la Academia drow reforzados por la experiencia de la década pasada a solas en la Antípoda Oscura. Belwar, dotado con la comprensión racial innata del mundo subterráneo y el broche mágico, se encargaba de mantener el rumbo, y Clak, en los momentos en que recuperaba totalmente la personalidad anterior, pedía la guía de las piedras. Pasaron por otra caverna destrozada, y por una en la que había señales de la presencia de la torre, aunque el techo era lo bastante alto como para alojar la estructura.

Al cabo de unos días, los compañeros llegaron a una caverna muy amplia, y vieron a lo lejos, junto a un arroyo, la casa del mago. Una vez más, Drizzt y Belwar se miraron sin saber qué hacer, porque la torre tenía diez metros de altura y seis de ancho, y las paredes de metal pulido frustraban sus planes. Se acercaron a la torre por caminos separados, y su asombro fue mayor aún al advertir que las paredes eran de adamantita pura, el metal más duro del mundo.

Encontraron una sola puerta, pequeña y tan bien ajustada que el perfil apenas si era visible. No tuvieron necesidad de comprobarlo para saber que era infranqueable.

—El ma… ma… Él está aquí—rugió Clak, pasando las garras sobre la puerta, desesperado.

—Entonces tendrá que salir en algún momento —afirmó Drizzt—. Y, cuando lo haga, aquí estaremos.

El plan no satisfizo al pek. Con un terrible rugido que resonó por toda la región, Clak lanzó su enorme cuerpo contra la puerta; después retrocedió de un salto y lo intentó otra vez. La puerta ni siquiera se sacudió con los golpes, y no tardó en quedar claro que el cuerpo de Clak perdería la batalla.

Drizzt intentó en vano calmar al gigante, mientras Belwar se apartaba para preparar el hechizo de poder. Por fin, Clak se dejó caer al suelo; apenas si podía respirar por culpa del agotamiento, el dolor y la rabia. Entonces entró en acción Belwar, con las manos de mithril chisporroteando cada vez que se tocaban.

—¡Apartaos! —ordenó el enano—. ¡He venido desde demasiado lejos como para permitir que una vulgar puerta me detenga!

Belwar se colocó delante de su objetivo y descargó un golpe poderosísimo con la mano-martillo. Una refulgente lluvia de chispas azules saltó en todas direcciones. Los musculosos brazos del svirfnebli trabajaron con furia pero, cuando Belwar agotó las energías, el metal sólo mostraba unas pequeñas muescas y pequeños puntos chamuscados.

Belwar entrechocó las manos disgustado, y por un instante quedó rodeado de chispas. Clak compartió sinceramente su frustración. Drizzt, en cambio, estaba más preocupado que enfadado. La torre no sólo los había detenido, sino que además el mago encerrado en el interior sabía que lo esperaban. El drow dio una vuelta alrededor de la estructura y observó que había numerosas ballesteras. Agazapado, se situó debajo de una de ellas, y oyó un canturreo suave; a pesar de que no entendía el significado de las palabras, no le costó mucho adivinar las intenciones del humano.

—¡Corred! —les gritó a sus compañeros, y entonces, llevado por la desesperación, cogió una piedra y la lanzó contra la ballestera.

La suerte estuvo de su parte, porque el proyectil golpeó en la abertura en el preciso instante en que el mago completaba el hechizo. Un rayo salió del agujero, pulverizó la piedra, y arrojó a Drizzt por los aires, pero la descarga, desviada de la trayectoria, rebotó y fue a dar contra la torre.

—¡Maldición! ¡Maldición! —chilló el mago—. ¡Odio que pasen estas cosas!

Belwar y Clak corrieron en ayuda del amigo caído. El drow sólo estaba un poco atontado y, antes de que pudieran llegar junto a él, ya se había recuperado.

—Ah, vais a pagar muy caro por lo que habéis hecho —gritó el humano desde el interior.

—¡Huyamos! —propuso el capataz.

Incluso el oseogarfio se mostró de acuerdo, pero tan pronto como Belwar miró los ojos lila del drow, comprendió que su amigo no escaparía. También Clak retrocedió un poco al ver la cólera de Drizzt Do'Urden.

—*Magga cammara*, elfo oscuro, no podemos entrar —le recordó el svirfnebli, prudentemente.

Drizzt sacó la estatuilla de ónice y, sosteniéndola contra la ballestera, la cubrió con el cuerpo.

—Ya lo veremos —gruñó, y llamó a *Guenhwyvar*. Apareció la niebla negra, y no encontró más que un único paso libre desde el talismán.

—¡Os mataré a todos! —gritó el mago invisible.

Entonces, desde el interior de la torre les llegó el rugido de la pantera y, a continuación, se escuchó otra vez la voz del humano.

—¡Quizás estoy en un error!

—¡Abre la puerta! —vociferó Drizzt—. ¡Te va la vida en ello, mago!

—¡Nunca!

Un nuevo rugido de *Guenhwyvar*, otro grito del mago, y la puerta se abrió de par en par.

Entraron en la torre, con Drizzt a la cabeza, y se encontraron en una habitación circular. Una escalera de hierro en el centro comunicaba con una trampilla, la salida de emergencia por la que el mago había intentado escapar. No lo había conseguido y ahora colgaba cabeza abajo por la parte posterior de la escalera, con una pierna enganchada a la altura de la rodilla en uno de los peldaños. *Guenhwyvar*, recuperada del todo de la zambullida en el lago de ácido y con un aspecto soberbio, sujetaba la otra pierna entre las fauces.

—Por favor, pasen —gritó el mago, que abrió los brazos y después volvió a cerrarlos deprisa para apartarse la túnica del rostro. La prenda todavía humeaba como consecuencia del rayo—. Soy Brister Fendlestick. ¡Bienvenidos a mi humilde morada!

Belwar contuvo a Clak en la puerta, sujetando a su furioso amigo con la manomartillo, mientras Drizzt se hacía cargo del prisionero. El drow se entretuvo durante unos instantes en contemplar a su querida compañera felina, porque no había llamado a *Guenhwyvar* desde el día en que la pantera había resultado herida.

—Tú hablas drow —comentó Drizzt, que cogió al mago por el cuello y lo bajó de la escalera.

El elfo observó al hombre con recelo.

Nunca había visto a un humano antes del encuentro en el túnel junto al arroyo y, hasta el momento, no le producía buena impresión.

—Domino muchas lenguas —contestó el mago, poniendo en orden sus prendas. Y después, como si fuese algo muy importante, añadió—: ¡Soy Brister Fendlestick!

—¿Figura el pek entre los idiomas que sabes? —preguntó Belwar desde la puerta.

—¿Pek? —exclamó el mago, como si le diera asco la palabra.

—Pek —repitió Drizzt, acercando el filo de la cimitarra al cuello del mago para

dar más énfasis a la pregunta.

Clak avanzó un paso sin preocuparse del enano que intentaba sujetarlo.

—Mi amigo era antes un pek—le explicó Drizzt—. Tú tendrías que saberlo.

—¡Pek! —dijo el mago—. Unos bichos inútiles que siempre están por el medio.

Clak dio otro paso.

—Date prisa, drow —rogó Belwar, apoyado contra la mole del oseogarfio como quien intenta evitar el derrumbe de una pared.

—Devuélvele su verdadero ser —exigió Drizzt—. Haz que nuestro amigo vuelva a ser un pek. Y hazlo ahora mismo.

—¡Bah! —resopló el mago—. ¡Así está mucho mejor! ¿Qué motivos puede tener alguien para desear ser un pek?

La respiración de Clak se convirtió en un jadeo de angustias. La fuerza de su tercer paso hizo caer a Belwar.

—Ahora, mago —le advirtió Drizzt.

Desde la escalera, *Guenhwyvar* profirió un rugido estremecedor.

—Bueno, está bien, de acuerdo —contestó el mago, con una mueca de disgusto —. ¡Condenado pek!

Sacó un libro enorme de un bolsillo que era demasiado pequeño para contenerlo. Drizzt y Belwar intercambiaron una sonrisa, convencidos de que se saldrían con la suya. Entonces el mago cometió un error fatal.

—Tendría que haberlo matado como hice con los demás —murmuró en voz tan baja que ni siquiera el drow escuchó las palabras.

Pero los oseogarfios tenían el oído más fino entre todas las criaturas de la Antípoda Oscura.

Un sopapo de las enormes garras de Clak lanzó a Belwar al otro lado de la habitación. Drizzt, que se volvió al oír el ruido de los pasos, acabó en el suelo tras la embestida del gigante. Y el mago, en un acto de suprema estupidez, intentó oponerse al impacto de Clak protegiéndose con la escalera; el golpe fue tan tremendo que la escalera de hierro se dobló como un alambre y la pantera voló por los aires.

Si el primer golpe descargado por los doscientos cincuenta kilos del oseogarfio había sido o no suficiente para matar al mago, era una cuestión sin importancia cuando Drizzt y Belwar se recuperaron lo suficiente para llamar a su amigo. Clak utilizaba el pico y las garras para destrozar el cuerpo del humano, y había momentos en que se veía algún relámpago o una nube de humo cuando se rompían los objetos mágicos que el hechicero guardaba en la túnica.

Cuando el oseogarfio se serenó y miró a los tres compañeros, que lo rodeaban dispuestos para el combate, el cuerpo a los pies de Clak era una masa irreconocible.

Belwar se disponía a comentar que el mago había aceptado devolver a Clak su forma original, pero desistió al ver que no tenía sentido. El monstruo se puso de

rodillas y ocultó el rostro entre las zarpas, incapaz de creer lo que había hecho.

—Salgamos de este lugar —dijo Drizzt, envainando las cimitarras.

—Habría que registrarlo —sugirió Belwar al pensar en los muchos tesoros que podían estar ocultos.

Pero a Drizzt le resultaba imposible quedarse allí. El espectáculo de la furia desatada de su amigo y el olor del cadáver destrozado despertaban en él unas frustraciones y unos miedos que no podía tolerar. Abandonó la torre escoltado por la pantera.

Belwar ayudó a Clak a levantarse y lo acompañó hasta la salida. Después, incapaz de resistirse a su sentido práctico, pidió a los amigos que lo esperaran mientras él revisaba la torre, en busca de objetos que pudieran ser útiles, o de la clave que le permitiera llevarse la torre. Pero o bien el mago era un hombre pobre —cosa que Belwar ponía en duda— o tenía los tesoros bien ocultos, tal vez en algún otro plano de existencia, porque el svirfnebli sólo encontró una cantimplora y un par de botas viejas. Si existía una clave para mover la maravillosa torre de adamantita, el mago se la había llevado a la tumba.

El viaje de regreso a casa lo hicieron casi en silencio, ensimismados en sus preocupaciones y problemas. Drizzt y Belwar no necesitaban hablar de su temor más acuciante. En las conversaciones con Clak habían aprendido lo suficiente de la pacífica raza de los peks como para saber que el impulso asesino de Clak no tenía ninguna relación con la criatura que había sido una vez.

El svirfnebli y el drow tenían que admitir que las acciones de Clak eran propias del ser en que acabaría por transformarse.

15

Recordatorios siniestros

—¿Qué es lo que sabes? —le preguntó la matrona Malicia a Jarlaxle, que la acompañaba a través del patio de la casa Do'Urden.

En otras circunstancias, Malicia no habría sido tan directa con el infame mercenario, pero estaba preocupada e impaciente. Los rumores que corrían entre las familias gobernantes de Menzoberranzan no presagiaban nada bueno para la casa Do'Urden.

—¿Saber? —replicó Jarlaxle, con una sorpresa mal fingida.

Malicia lo miró disgustada, y lo mismo hizo Briza, que caminaba al otro lado del desvergonzado mercenario.

Jarlaxle se aclaró la garganta, aunque el carraspeo sonó como una carcajada. No podía informar a Malicia de los rumores; no era tan tonto como para traicionar a las casas más poderosas de la ciudad. Pero sí podía burlarse de Malicia con una sencilla declaración lógica que sólo confirmaba lo que ella ya había supuesto.

—Zin-carla, el espectro, lleva demasiado tiempo a vuestro servicio.

Malicia hizo un esfuerzo para mantener una expresión de calma. Comprendía que Jarlaxle sabía mucho más de lo que decía, y el hecho de que el mercenario sólo le hubiera dicho lo obvio confirmaba sus sospechas. El espectro de Zaknafein tardaba más de la cuenta en dar con Drizzt. La matrona no necesitaba que le recordaran la poca paciencia de la reina araña.

—¿Tienes algo más que decirme? —preguntó Malicia.

Jarlaxle encogió los hombros como única respuesta.

—Entonces sal de mi casa —ordenó la madre matrona.

Jarlaxle vaciló un instante; no sabía si debía exigir un pago por la escasa información que había dado. Decidió que no era necesario y, tras hacer una de sus profundas reverencias acompañadas con un barrido de su sombrero, se dirigió hacia la salida.

No tardaría en cobrar.

Una hora más tarde, en la antesala de la capilla, la matrona Malicia ocupó el trono y dirigió los pensamientos hacia los túneles en las profundidades de la Antípoda Oscura. La telepatía con el espectro era limitada; por lo general se reducía sólo a una transmisión de las emociones más intensas. Pero de las luchas internas de Zaknafein, que había sido el padre de Drizzt y su mejor amigo en vida y que ahora se había convertido en su peor enemigo, Malicia podía deducir los progresos de la misión. Las ansiedades provocadas por la lucha interior de Zaknafein eran más intensas cada vez

que el espectro se aproximaba a Drizzt.

Ahora, después del desagradable encuentro con Jarlaxle, Malicia necesitaba saber qué hacía Zaknafein. Al cabo de unos minutos obtuvo lo que buscaba.

—La matrona Malicia insiste en que el espectro ha ido hacia el oeste, más allá de la ciudad svirfnebli —le explicó Jarlaxle a la matrona Baenre.

El mercenario había ido directamente desde la casa Do'Urden hasta el huerto de setas de la parte sur de Menzoberranzan, donde residían las familias drows más poderosas.

—El espectro sigue el rastro —murmuró la matrona Baenre, casi para sí misma —. Eso es bueno.

—Pero la matrona Malicia cree que Drizzt lleva una ventaja de varios días, quizá semanas —añadió Jarlaxle.

—¿Te lo ha dicho? —preguntó la matrona Baenre, incrédula, sorprendida de que Malicia hubiese revelado una información que la perjudicaba.

—Hay cosas que se pueden saber sin necesidad de palabras—contestó el mercenario, con astucia—. El tono de la matrona Malicia revelaba muchas cosas que no deseaba comunicarme.

La matrona Baenre asintió y cerró los ojos, cansada de tantas complicaciones. Había sido cosa suya que Malicia consiguiera entrar en el consejo regente, pero ahora no podía hacer otra cosa que esperar y ver si Malicia era capaz de mantener el cargo.

—Debemos confiar en la matrona Malicia —dijo la matrona Baenre, después de una larga pausa.

Al otro extremo de la sala, El-viddinvelp, el desollador mental compañero de la matrona Baenre, apartó sus pensamientos de la conversación. El mercenario drow había dicho que Drizzt marchaba hacia el oeste, más allá de Blingdenstone, y esta noticia tenía una importancia que no podía pasar por alto.

El desollador mental proyectó sus pensamientos hacia occidente, para transmitir un aviso a lo largo de los túneles que no estaban tan desiertos como parecían.

En cuanto Zaknafein vio el lago supo que había alcanzado a la presa. Al amparo de las grietas y recovecos de las paredes recorrió la caverna, hasta que encontró la puerta y la cueva que protegía.

Viejos sentimientos se reavivaron en el espectro, sentimientos de la relación mantenida con Drizzt. Pero cuando la matrona Malicia penetró en su mente, lo dominaron otras emociones mucho más salvajes. El espectro derribó la puerta, con las espadas en alto, y recorrió el refugio como un vendaval. Una manta voló por los aires y cayó al suelo hecha trizas por los salvajes mandobles de Zaknafein.

En cuanto se disipó el ataque de furia, el monstruo de la matrona Malicia se puso en cuclillas y examinó la situación.

Drizzt no estaba en casa.

El espectro no tardó mucho en llegar a la conclusión de que Drizzt, y un compañero, quizá dos, habían dejado la cueva unos pocos días antes. Los conocimientos tácticos de Zaknafein le aconsejaron esperar porque saltaba a la vista que aquél no era un campamento falso, como lo había sido el otro en las afueras de la ciudad de los enanos. No dudaba que la presa regresaría.

Zaknafein percibió que la matrona Malicia, sentada en su trono en la ciudad drow, no toleraría más demoras. Se le acababa el tiempo —los rumores de peligro eran cada vez más intensos— y esta vez los miedos y la impaciencia de Malicia le costarían muy caro.

Sólo unas pocas horas después de que Malicia enviara al espectro otra vez a los túneles en busca de su hijo renegado, Drizzt, Belwar y Clak regresaron a la caverna por otra vía.

Drizzt notó en el acto que algo no iba bien. Desenvainó las cimitarras, corrió por la cornisa y subió de un salto hasta la puerta de la cueva antes de que Belwar y Clak pudiesen preguntarle qué pasaba.

Cuando llegaron a la cueva, comprendieron la preocupación del elfo oscuro. El lugar aparecía destrozado; las hamacas y mantas, hechas pedazos; los boles y una caja pequeña donde guardaban la reserva de alimentos, aplastados, y los trozos dispersos por todos los rincones. Clak, que no podía pasar por el hueco, se alejó de la entrada y recorrió la caverna para asegurarse de que no había ningún enemigo oculto.

—*Magga cammara!* —rugió Belwar—. ¿Qué monstruo habrá hecho esto?

Drizzt recogió los restos de una manta y señaló los cortes limpios en la tela. Belwar comprendió el significado de éstos.

—El corte de una espada —manifestó el capataz, muy serio—. Una espada filosa y bien templada.

—La espada de un drow —añadió Drizzt.

—Estamos muy lejos de Menzoberranzan —le recordó Belwar—. En las profundidades más remotas. Dudo que tu gente pueda saber dónde estás.

La experiencia de Drizzt no le permitía aceptar esa suposición. Durante la mayor parte de su vida había sido testigo del fanatismo que guiaba a las malvadas sacerdotisas de Lloth. Él mismo había participado en una incursión de muchos kilómetros hasta la superficie de los Reinos, que sólo perseguía complacer a la reina araña con el asesinato de los elfos.

—No subestimes a la matrona Malicia —replicó el drow con tono sombrío.

—Si esto es en realidad un anuncio de la visita de tu madre —gruñó Belwar, golpeando las manos—, se llevará una buena sorpresa. Tendrá que vérselas con tres y no con uno solo como piensa.

—No subestimes a la matrona Malicia —repitió el elfo oscuro—. Este encuentro no es una mera casualidad, y ella estará preparada para responder a cualquier imprevisto.

—¿Cómo lo sabes? —protestó Belwar, pero cuando el capataz vio el temor reflejado en los ojos lila del drow, se convenció de que las cosas podían acabar muy mal.

Recogieron los pocos objetos que se habían salvado de la destrucción y partieron de inmediato, una vez más en dirección al oeste para aumentar la distancia que los separaba de Menzoberranzan.

Clak marchaba primero porque había muy pocos monstruos capaces de salir al paso de un oseogarfio. Lo seguía Belwar, y Drizzt iba en la retaguardia, bastante retrasado, dispuesto a proteger a los compañeros en el caso de que los agentes de su madre les dieran alcance. El svirfnebli opinaba que llevaban una buena ventaja sobre aquellos que habían destruido la casa. Si los autores habían iniciado la persecución desde la cueva y seguido el rastro hasta la torre del mago muerto, pasarían muchos días antes de que se les ocurriera regresar hasta la caverna del lago. Drizzt no estaba tan convencido.

Conocía a su madre demasiado bien.

Después de varios días que se les hicieron interminables, el grupo llegó a una región plagada de grietas, paredes abruptas, y techos llenos de estalactitas que parecían monstruos al acecho. Caminaron unidos, porque necesitaban de la compañía de los demás. A pesar del riesgo que significaba, Belwar sacó su talismán luminoso y lo enganchó en la chaqueta de cuero, aunque la luz sólo contribuyó a que las sombras parecieran aún más amenazadoras.

El silencio en esta zona era incluso más profundo de lo habitual en la Antípoda Oscura. En muy pocas ocasiones aquellos que recorrían el mundo subterráneo de los Reinos escuchaban los sonidos de otras criaturas, pero aquí la quietud resultaba opresiva, como si hubiese desaparecido todo rastro de vida. El ruido de los pasos de Clak y el roce de las botas de Belwar resonaban como martillazos entre las piedras.

El svirfnebli fue el primero en sentir la aproximación del peligro. Las vibraciones sutiles en las rocas le avisaron que él y los compañeros no estaban solos. Detuvo a Clak con la mano-pica, y a continuación miró a Drizzt para saber si el drow compartía su inquietud.

Drizzt señaló hacia el techo y levitó en la oscuridad, en busca de un lugar donde emboscarse entre las numerosas estalactitas. El elfo desenfundó una de las cimitarras mientras subía y puso la otra mano en la estatuilla de ónice que guardaba en el bolsillo.

Belwar y Clak se ocultaron detrás de una cresta, y el enano comenzó a recitar la letanía para hechizar las manos metálicas. Ambos se sentían más seguros al saber que

el guerrero drow flotaba en las alturas para vigilar la zona.

Pero Drizzt no era el único que había pensado en las estalactitas para tender una emboscada. Tan pronto como se vio entre las piedras puntiagudas como lanzas, advirtió que había alguien más.

Una forma, un humanoide un poco más grande que Drizzt, flotó desde la estalactita más cercana. Drizzt apoyó un pie en una de las piedras para propulsarse, al tiempo que desenvainaba la otra cimitarra. Supo quién era el enemigo en cuanto vio la cabeza, que parecía un pulpo de cuatro tentáculos. El drow nunca había visto antes a una de estas criaturas, pero sabía lo que era: un illita, un desollador mental, el monstruo más cruel y temido en toda la Antípoda Oscura.

El desollador atacó primero, mucho antes de que Drizzt pudiese acercarse para utilizar las cimitarras. Los tentáculos del monstruo se movieron como látigos, y un cono de energía mental azotó a Drizzt. El elfo luchó con toda su voluntad contra la oscuridad que se cernía sobre él. Intentó concentrarse en el objeto, enfocar la cólera, pero el illita lanzó un nuevo ataque. Un segundo desollador se sumó al primero y le efectuó una descarga por el flanco.

Belwar y Clak no podían ver el combate porque Drizzt se movía fuera de la zona iluminada por el broche del enano. De todos modos, notaron que algo ocurría en las alturas, y el capataz se atrevió a llamar a su amigo.

—¿Drizzt? —susurró.

La respuesta la tuvo un segundo después, cuando las cimitarras se estrellaron contra el suelo. Belwar y Clak, atónitos, dieron un paso hacia las armas, y entonces retrocedieron. Ante ellos, el aire se ondulaba como si hubiesen abierto una puerta invisible a otro plano de existencia.

Un illita cruzó el umbral y, plantándose delante de los amigos, descargó su rayo mental antes de que cualquiera de los dos pudiera reaccionar. El svirfnebli cayó de bruces al suelo, pero Clak, con la mente confundida por el conflicto entre sus identidades de oseogarfio y pek, no resultó tan afectado.

El desollador soltó otra vez una descarga paralizante; el oseogarfio atravesó el cono de energía y aplastó al illita con un solo golpe de sus enormes garras.

Clak miró en derredor, y a continuación hacia arriba. Otros cuantos desolladores bajaban desde el techo, y dos sujetaban a Drizzt por los tobillos. Se abrieron más puertas invisibles. En un instante, las descargas se abatieron sobre Clak desde todos los ángulos, y la defensa proporcionada por el conflicto entre las dos personalidades comenzó a flaquear. La desesperación y la furia dominaron sus acciones.

En aquel momento, Clak sólo era un oseogarfio, que actuaba con el instinto y la ferocidad característicos de estos monstruos.

Pero incluso la dura coraza de los oseogarfios resultaba insuficiente contra las insidiosas y continuas descargas de los desolladores. Clak se lanzó contra los dos que

sujetaban a Drizzt.

La oscuridad lo atrapó a medio camino.

Estaba arrodillado en el suelo; esto era lo único que sabía. Se arrastró, dispuesto a no rendirse, impulsado sólo por la rabia.

Después se tendió sobre la piedra, sin pensar más en Drizzt, en Belwar, o en su propia rabia.

Sólo había oscuridad.

Cuarta parte

Indefenso

En muchas ocasiones a lo largo de mi vida me he sentido indefenso. Es quizás el dolor más agudo que una persona puede conocer, basado en la frustración y la rabia inútil. El pinchazo de una espada en el brazo del soldado en combate no puede compararse con la angustia del prisionero cuando escucha el chasquido del látigo. Incluso si el látigo no azota el cuerpo del prisionero indefenso, sin duda provoca una profunda herida en su alma.

Todos somos prisioneros en un momento u otro de nuestras vidas, prisioneros de nosotros mismos o de las expectativas de aquellos que nos rodean. Es una carga que soportamos todos, que todos odiamos y que muy pocos consiguen eludir. Me considero afortunado a este respecto, porque mi vida ha seguido una trayectoria de continua mejora. Si se tiene en cuenta que se inició en Menzoberranzan, sometida a la implacable vigilancia de las sumas sacerdotisas de la malvada reina araña, supongo que mi situación sólo podía mejorar.

En mi obcecamiento juvenil, creí que podría valerme solo, que tenía la fuerza suficiente para conquistar a los enemigos con la espada y los principios. La arrogancia me convenció de que la voluntad era bastante para superar la indefensión. Reconozco que fue una idea errónea, porque, cuando rememoro aquellos años, veo claramente que casi nunca estuve solo y casi nunca tuve que estar solo. Siempre hubo amigos, leales y queridos, que me dieron apoyo incluso cuando creía que no lo necesitaba, e incluso cuando no me daba cuenta.

Zaknafein, Belwar, Clak, Mooshie, Bruenor, Regis, Catti-brie, Wulfgar y, desde luego, Guenhwyvar, *mi querida* Guenhwyvar*: éstos fueron los compañeros que justificaron mis principios, que me dieron fuerzas para luchar contra cualquier enemigo, real o imaginario. Éstos fueron los compañeros que lucharon contra la indefensión, la rabia y la frustración.*

Éstos fueron los compañeros que me dieron la vida.

Drizzt Do'Urden

16

Cadenas insidiosas

Clak miró hacia el extremo más lejano de la larga y angosta caverna, donde se alzaba un edificio con numerosas torres que servía de castillo a la comunidad de los desolladores mentales. A pesar de que veía mal, el oseogarfio podía distinguir las siluetas que se movían alrededor del castillo, y podía oír claramente el ruido de las herramientas. Comprendió que eran esclavos —duergars, goblins, enanos de las profundidades, y varias otras razas que no conocía—que servían a sus amos con sus habilidades para trabajar la piedra, ayudándolos a mejorar la roca inmensa que los desolladores habían escogido como casa.

Quizá Belwar, tan bien dotado para estos menesteres, ya trabajaba en la enorme construcción.

Estos pensamientos desaparecieron casi en el acto, reemplazados por los instintos más primarios del oseogarfio. Las descargas paralizantes de los desolladores habían reducido la resistencia mental de Clak y el hechizo polimórfico del mago había seguido su proceso, con lo cual ni siquiera advirtió el cambio. Ahora sus identidades estaban igualadas, y el pobre Clak se encontraba sumido en un estado de confusión mental absoluta.

Si hubiese sido capaz de comprender el dilema, y si hubiese sabido el destino de sus amigos, quizá se habría considerado afortunado.

Los desolladores mentales sospechaban que Clak no era un oseogarfio como los demás. La supervivencia de la comunidad se basaba en el conocimiento y en la lectura del pensamiento, y, si bien no conseguían penetrar en el caos de la mente de Clak, podían ver que las funciones intelectuales que tenían lugar tras su enorme exoesqueleto no se correspondían con las de un simple monstruo de la Antípoda Oscura.

Tampoco eran tontos, y sabían el peligro que representaba intentar descifrar y controlar una bestia acorazada de un cuarto de tonelada. Clak era demasiado peligroso e imprevisible como para tenerlo metido en un recinto cerrado. Sin embargo, en la sociedad esclavista de los desolladores había lugar para todos.

Clak se encontraba en una isla de piedra, un promontorio rocoso de unos cincuenta metros de diámetro rodeado por un profundo y ancho abismo. Con él había diversas criaturas, incluido un pequeño rebaño de vaquillas y varios duergars idiotizados después de permanecer sometidos durante demasiado tiempo a la influencia mental de los desolladores. Los enanos grises, con los rostros vacíos de toda expresión y los ojos en blanco, no hacían otra cosa que esperar el turno de

convertirse en alimento de sus crueles amos.

El oseogarfio recorrió la isla en busca de una salida, aunque la parte pek consideraba con resignación que era inútil. Un único puente cruzaba el abismo, un artilugio mágico y mecánico que se plegaba en el otro lado cuando no lo utilizaban.

Un grupo de desolladores acompañado por un ogro esclavo se acercó a la palanca que controlaba el puente. De inmediato, Clak recibió una andanada de órdenes telepáticas. Una meta bien definida se abrió paso en el torbellino de sus pensamientos, y entonces se enteró para qué lo habían conducido a la isla. Era el pastor del rebaño de los desolladores. Querían un enano gris y una vaquilla, y el esclavo pastor puso manos a la obra.

Ninguna de las víctimas opuso resistencia. Clak le retorció el cuello al enano y mató a la vaquilla de un golpe en el cráneo. Notaba que los desolladores estaban complacidos, y esto despertó en él algunas emociones, entre ellas una intensa satisfacción.

Cargado con los dos cuerpos, Clak se acercó al borde del abismo para situarse enfrente del grupo de desolladores.

Un illita tiró de la palanca que hacía funcionar el puente. Clak observó que el mecanismo quedaba fuera de su alcance; un hecho importante, aunque en aquel momento el oseogarfio no comprendió el motivo. El puente de metal y piedra crujió con gran estrépito y a continuación se extendió hasta la isla para quedar bien sujeto a los pies de Clak.

Ven a mí—le ordenó uno de los desolladores.

Clak habría podido negarse a cumplir la orden de haber tenido alguna razón. Avanzó por el puente, que se sacudió por culpa del peso.

¡Alto! ¡Deja caer las presas!—dijo otra voz, cuando el oseogarfio había llegado casi a la mitad del trayecto—. *¡Deja caer las presas!*—repitió la voz telepática—. *¡Regresa a la isla!*

Clak consideró las alternativas. La furia del oseogarfio crecía en su interior, y su parte pek, rabiosa por la pérdida de los amigos, coincidía con la primera. Unos pocos pasos más lo llevarían hasta el enemigo.

A una orden de los desolladores, el ogro se acercó a la entrada del puente. Era un poco más alto que Clak y casi igual de ancho, pero iba desarmado y no podría impedirle el paso. Pero un poco más allá del guardia, Clak advirtió una defensa más eficaz. El desollador que había movido la palanca permanecía en el puesto con la mano —un curioso apéndice de cuatro dedos— sobre el mango, atento a los acontecimientos.

Clak no podría recorrer lo que faltaba y superar al guardia antes de que el puente se enrollara bajo sus pies y lo precipitara a las profundidades del abismo. De mala gana, el oseogarfio dejó las presas en el puente y regresó a la isla de piedra. El ogro

no perdió el tiempo y recogió al enano y a la vaquilla para sus amos.

El illita tiró de la palanca, y, en un abrir y cerrar de ojos, el puente mágico volvió a la posición original, aislando a Clak una vez más.

Come —le ordenó uno de los desolladores.

Una vaquilla pasó junto al oseogarfio en el instante en que el pensamiento surgía en su mente, y Clak la mató de un manotazo.

Los desolladores se retiraron, y Clak se sentó a comer. Su personalidad de oseogarfio lo dominó del todo mientras devoraba, disfrutando con el gusto de la carne y de la sangre, pero cada vez que miraba más allá del precipicio hacia la caverna angosta y el castillo illita en el fondo, una vocecita pek manifestaba su preocupación por un svirfnebli y un drow.

De todos los esclavos capturados recientemente en los túneles en las afueras del castillo illita, Belwar Dissengulp era el que despertaba mayor interés. Aparte de la curiosidad provocada por las manos de mithril del enano, Belwar era el mejor equipado para las dos actividades más apreciadas en un esclavo de los desolladores: trabajar la piedra y las peleas de gladiadores.

En el mercado de esclavos se produjo una gran algarabía cuando el svirfnebli salió a la venta. Los interesados en comprarlo ofrecieron objetos de oro y mágicos, hechizos particulares y libros de estudios de gran valor. Al final de la puja, el capataz fue adjudicado a un grupo de tres desolladores, los mismos que lo habían capturado. Belwar, desde luego, no se enteró de la venta; antes de que acabara, el enano fue llevado por un túnel angosto y oscuro hasta una pequeña habitación sin ninguna característica especial.

Poco después, tres voces hablaron en su mente, tres voces telepáticas que el enano no olvidaría: las voces de los nuevos amos.

Una poterna de hierro se levantó delante de Belwar, dejando ver una habitación circular de paredes altas y filas de asientos en la parte superior.

Sal —le pidió uno de los amos, y el capataz, que sólo deseaba complacerlo, no vaciló.

Cuando salió por la abertura, vio a varias docenas de desolladores sentados en los asientos de piedra, que lo señalaban con las extrañas manos de cuatro dedos aunque en sus caras de pulpos no se reflejaba ninguna expresión. De todos modos, gracias al vínculo telepático, Belwar no tuvo problemas para encontrar a su amo entre los espectadores, ocupado en hacer apuestas con un pequeño grupo.

Al otro lado del recinto se abrió otra poterna y apareció un ogro gigantesco. De inmediato, los ojos de la criatura buscaron entre el público a su amo, la única cosa importante de su existencia.

Este ogro cruel y bestial me ha amenazado, mi valiente campeón svirfnebli —le

transmitió el amo de Belwar en cuanto acabó con las apuestas—. *Destrúyelo por mí.*

Belwar no necesitaba más estímulos, ni tampoco los necesitaba el ogro, que había recibido un mensaje idéntico de su amo. Los gladiadores se lanzaron el uno contra el otro poseídos por una saña feroz, pero mientras que el ogro era joven y un tanto estúpido, Belwar era un veterano muy astuto. En el último momento frenó la carrera y se arrojó a un lado.

El ogro, que pretendía rechazarlo con un puntapié al final de la carga, se tambaleó por un momento.

Un momento demasiado largo.

La mano-martillo de Belwar golpeó la rodilla del ogro, y un chasquido tan poderoso como el del rayo de un mago resonó en la arena. El ogro se inclinó hacia delante hasta casi doblarse en dos, y Belwar hundió la mano-pica en el lomo de la bestia. El monstruo se balanceó hacia un costado, perdido el equilibrio, y el enano se echó a sus pies para hacerlo caer al suelo.

El capataz se levantó en el acto, saltó sobre el gigante caído y corrió hacia la cabeza. El ogro se recuperó con la rapidez suficiente para coger al svirfnebli por la pechera de la chaqueta, pero en el segundo en que el monstruo se disponía a lanzarlo por los aires, Belwar le clavó la mano-pica en el pecho. Con un rugido de furia y dolor, el estúpido ogro no cejó en el empeño y lanzó al enano.

La afilada hoja de la pica se mantuvo clavada, y el impulso del enano abrió una herida enorme en el pecho del ogro. La bestia se revolvió de un lado para otro hasta que por fin consiguió librarse de la terrible mano metálica. Una rodilla gigantesca golpeó a Belwar en el trasero, y lo arrojó por los aires a varios metros de distancia. El capataz se levantó después de dar varios rebotes, mareado y dolorido pero sin ceder en la voluntad de complacer a su amo.

Escuchó los vítores silenciosos y el griterío telepático de los espectadores; por encima del estruendo mental llegó una orden con gran claridad.

¡Mátalo! —transmitió el amo de Belwar.

El svirfnebli no vaciló. Todavía tendido de espaldas, el ogro se apretaba el pecho, en un vano intento por detener la hemorragia que le arrebataba la vida. Las heridas probablemente eran mortales, pero Belwar no se dio por satisfecho. ¡El monstruo había amenazado a su amo! El capataz cargó directamente contra la cabeza del ogro, con la mano-martillo por delante. Tres golpes seguidos hirieron el cráneo del monstruo, y entonces descargó la mano-pica para rematarlo.

El agonizante ogro se sacudió enloquecido en un último espasmo, pero ello no conmovió a Belwar. Había complacido a su amo; nada más tenía importancia en ese momento.

En las graderías, el orgulloso propietario del campeón svirfnebli recogió el oro y las pócimas ganadas en las apuestas. Satisfecho por haber elegido bien en la subasta,

el desollador miró a Belwar, que todavía machacaba al cadáver. A pesar de que disfrutaba con la furia del esclavo, el illita le ordenó detenerse. Después de todo, el ogro también formaba parte de la apuesta.

No tenía sentido estropear la cena.

En el corazón del castillo illita se levantaba una torre inmensa, una estalagmita gigantesca vaciada y esculpida para albergar a los miembros más importantes de la extraña comunidad. El interior de la enorme estructura de piedra estaba rodeado de balcones y escaleras; cada nivel acogía a varios desolladores. En la habitación de la planta baja, circular y sin ningún adorno, residía el ser supremo, el cerebro central.

Medía seis metros de diámetro, y esta masa de carne palpitante mantenía unida a la comunidad de desolladores a través de una simbiosis telepática. El cerebro central era el núcleo de su conocimiento, el ojo mental que vigilaba las cavernas exteriores y había escuchado los gritos de aviso del illita en la ciudad drow, a muchos kilómetros de distancia hacia el este. Para los desolladores, el cerebro central era el coordinador de toda su existencia y casi su dios. Por lo tanto, sólo permitían la entrada en esta torre especial a un puñado de esclavos, cautivos con dedos sensibles y delicados que podían masajear el cerebro y calmarlo con cepillos suaves y líquidos calientes.

Drizzt Do'Urden figuraba en este grupo.

Arrodillándose en la amplia pasarela que rodeaba la sala, el drow tendió las manos para acariciar la masa amorfa, y sintió sus placeres y disgustos. Cuando el cerebro se intranquilizaba, Drizzt percibía los agudos pinchazos y la tensión en los tejidos. Entonces aumentaba la presión de los masajes para devolver la serenidad a su amo.

Si el cerebro estaba a gusto, también lo estaba Drizzt. No había para él nada más importante en el mundo; el renegado drow había encontrado un propósito en su vida. Drizzt Do'Urden tenía un hogar.

—Una captura muy rentable —dijo el desollador mental, con su voz débil y sobrenatural.

La criatura mostró las pócimas que había ganado en la arena.

Los otros dos desolladores movieron sus manos de cuatro dedos para manifestar su aprobación.

Un campeón —comentó uno, telepáticamente.

—Y equipado para cavar —añadió el tercero en voz alta.

Una idea surgió en su mente y, por lo tanto, en la mente de los demás.

¿Quizá para esculpir?

Los tres desolladores miraron al otro lado de la cueva, donde habían comenzado

los trabajos para construir nuevos cuartos.

—Pondremos al svirfnebli a trabajar la piedra cuando sea el momento oportuno —declaró el primer illita moviendo los dedos—. Pero primero quiero que me consiga más pócimas y oro. ¡Un esclavo la mar de rentable!

—Como todos los demás que capturamos en la emboscada —dijo el segundo.

—El oseogarfio se ocupa del rebaño —explicó el tercero.

—Y el drow atiende al cerebro —dijo el primero—. Lo vi cuando venía para aquí. Será un masajista excelente para placer del cerebro y beneficio de todos nosotros.

—También está esto —intervino el segundo, que estiró un tentáculo para tocar al tercero.

El tercer desollador mostró la estatuilla de ónice.

¿Magia? —preguntó el primero.

Desde luego —respondió el segundo, mentalmente—. *Vinculado al plano astral. Creo que es un ente de la piedra.*

—¿Lo has llamado? —lo interrogó el primero en voz alta.

Los otros dos desolladores cerraron las manos al unísono, la señal equivalente a «no».

—Quizá se trate de un enemigo muy peligroso —explicó el tercero—. Pensamos que sería más prudente observar a la bestia en su propio plano antes de llamarla.

—Una decisión muy sabia —comentó el primero—. ¿Cuándo os marcháis?

—Ahora mismo —contestó el segundo—. ¿Nos acompañas?

El primer illita cerró los puños y después mostró uno de los frascos de pócimas.

—No hay que desaprovechar la ocasión de obtener nuevas ganancias —respondió.

Los otros dos movieron los dedos, excitados. Después, mientras su compañero se retiraba a otra habitación para contar las ganancias, se instalaron cómodamente en unos sillones bien mullidos y se prepararon para el viaje.

Flotaron juntos, abandonando los cuerpos en los sillones, y ascendieron siguiendo el vínculo de la estatuilla con el plano astral, que veían como un delgado cordón plateado. Ahora se encontraban más allá de la caverna donde vivían, más allá de las piedras y los sonidos del plano material, y flotaban en la vasta serenidad del mundo astral. Aquí no había más ruido que el producido por el ulular constante del viento astral. Tampoco había estructuras sólidas —ninguna en términos del mundo material — y la materia quedaba definida por las variaciones de luz.

Los desolladores se apartaron del cordón plateado de la estatuilla cuando faltaba poco para completar la ascensión astral. Entrarían en un plano cercano a la entidad de la gran pantera, pero no tan cerca como para ser descubiertos. Los desolladores no solían ser bien recibidos, pues eran despreciados por casi todas las criaturas de los planos que visitaban.

Penetraron en el plano astral sin incidentes y no tardaron en encontrar a la entidad representada por la estatuilla.

Guenhwyvar corría a través de un bosque de luz estelar persiguiendo la entidad de un ciervo, en un ciclo eterno. El ciervo, tan soberbio como la pantera, brincaba y corría con un equilibrio perfecto y una gracia inconfundible. *Guenhwyvar* y el ciervo habían interpretado esta escena un millón de veces y la volverían a repetir un millón más. Éste era el orden y la armonía que gobernaban la existencia de la pantera, los mismos que regían los planos de todo el universo.

Pero algunas criaturas, como los engendros de los planos inferiores y los desolladores que ahora contemplaban a la pantera desde lejos, no podían aceptar la sencilla perfección de esta armonía ni reconocían la belleza de la interminable cacería. Mientras miraban a la maravillosa pantera en el juego de la vida, los desolladores sólo pensaban en cómo sacar provecho del felino.

17

Un delicado equilibrio

Belwar estudió a su último enemigo con mucha atención, porque alguna cosa le resultaba conocida en la apariencia de la bestia acorazada. «¿He sido en alguna ocasión amigo de esta criatura?», se preguntó. Sin embargo, las dudas del gladiador svirfnebli no podían penetrar en la conciencia del enano, porque el amo illita continuaba con la insidiosa transmisión de engaños telepáticos.

Mátalo, mi gran campeón —le rogó el desollador desde su asiento en las graderías—. *Es tu enemigo más peligroso, y me hará daño si no acabas con él.*

El oseogarfio, mucho más grande que el amigo perdido de Belwar, cargó contra el svirfnebli, porque no tenía ningún reparo en comerse al enano.

Belwar dobló las rodillas y esperó el momento preciso. Cuando el oseogarfio se inclinó sobre él, con las garras bien separadas para impedirle escapar, saltó hacia delante, con la mano-martillo como un ariete contra el pecho del monstruo. En el exoesqueleto del gigante aparecieron un millar de grietas provocadas por el tremendo golpe, y el monstruo se desplomó hacia delante, sin conocimiento.

El enano intentó apartarse para no quedar dañado por el peso y el impulso del oseogarfio, pero no fue lo bastante rápido. Sintió que se le descoyuntaba un hombro, y él también estuvo a punto de perder el conocimiento por culpa del terrible dolor. Una vez más las llamadas del amo de Belwar dominaron su mente e incluso el sufrimiento.

Los gladiadores cayeron al mismo tiempo, y Belwar quedó sepultado por la mole del monstruo. El tamaño del oseogarfio le impedía a éste alcanzar con los brazos al capataz, pero disponía de otras armas. El pico buscó a Belwar. El enano consiguió poner la mano-pica en la trayectoria, aunque no fue suficiente para detenerlo y acabó con el brazo retorcido. El picotazo no alcanzó el rostro de Belwar por un par de centímetros.

En las graderías, los desolladores saltaban de entusiasmo y comentaban las alternativas del combate, empleando indistintamente la telepatía o sus gorgoteantes voces. Las manos se transformaban en puños a medida que algunos intentaban cobrar las apuestas por considerar que había acabado el espectáculo.

El amo de Belwar, preocupado por la posibilidad de perder a su campeón, llamó al dueño del oseogarfio.

¿Te rindes?—le preguntó, con un tono de confianza que no sentía.

El otro illita le volvió la espalda y cerró los canales telepáticos. El amo del enano no podía hacer otra cosa que mirar.

El oseogarfio no podía acercarse más al svirfnebli, pues éste tenía el codo apoyado en el suelo y la mano-pica sujetaba con firmeza el pico mortal del monstruo, de modo que cambió de táctica; levantó la cabeza bruscamente, con lo cual consiguió zafarse de la mano de Belwar.

La intuición guerrera del capataz le salvó la vida, porque el oseogarfio volvió a invertir el movimiento y lanzó el picotazo. La reacción normal y la defensa esperada habría sido desviar la cabeza del monstruo con un golpe de la mano-pica. Esto era lo que esperaba el oseogarfio, y Belwar lo sabía.

El svirfnebli movió el brazo por delante, pero acortó el alcance de forma tal que la mano-pica pasara por debajo del pico del oseogarfio. Éste, por su parte, convencido de que Belwar intentaba darle un golpe, frenó en seco el ataque.

Pero la mano-pica de mithril cambió de dirección mucho más rápido de lo que había esperado el monstruo. El revés de Belwar alcanzó al oseogarfio justo detrás del pico y le desvió la cabeza a un lado. Entonces, sin hacer caso del terrible dolor en el hombro descoyuntado, Belwar dobló el otro brazo y lanzó un golpe. No tenía fuerzas, pero en aquel momento el oseogarfio giró la cabeza y abrió el pico para morder el rostro del enano.

En el instante preciso para tragarse en cambio un martillo de mithril.

La mano de Belwar se hundió en la boca del oseogarfio forzándolo a abrir el pico más allá de lo que permitían los músculos. El monstruo se sacudió enloquecido para conseguir librarse, y cada sacudida era una tortura para el brazo herido del capataz.

Belwar respondió con idéntica furia, descargando un golpe tras otro contra el parietal de la cabeza del oseogarfio con la mano libre. La sangre manaba por el enorme pico mientras la mano-pica se clavaba una y otra vez.

—¿Te rindes? —le gritó el amo de Belwar al dueño del oseogarfio.

Una vez más la pregunta era prematura, porque, en la arena, el oseogarfio no se daba por vencido y había puesto en práctica otra de sus armas: el peso. El monstruo apoyó el pecho sobre el enano tendido, dispuesto a aplastarlo.

—¿Te rindes tú? —replicó el amo del oseogarfio, al ver el cambio inesperado de la situación.

La mano-pica de Belwar se clavó en un ojo del oseogarfio, y el monstruo aulló de dolor. Los desolladores se levantaron a una y señalaron hacia la arena, con los dedos extendidos o abriendo y cerrando los puños.

Los dueños de los gladiadores comprendieron lo mucho que tenían en juego. Parecía poco probable que los combatientes pudieran volver a pelear si permitían la continuación de la lucha.

Quizá tendríamos que considerarlo un empate —propuso telepáticamente el amo de Belwar.

El otro illita aceptó en el acto, y los amos enviaron mensajes a sus campeones.

Tardaron en conseguir calmarlos y acabar el duelo, pero finalmente, las órdenes pudieron dominar los salvajes instintos de supervivencia de los gladiadores. De pronto, el enano y el oseogarfio sintieron aprecio por el rival, y, cuando el monstruo se levantó, le tendió una zarpa al svirfnebli para ayudarlo a ponerse de pie.

Al cabo de un rato, Belwar se encontraba otra vez sentado en el banco de piedra de la pequeña celda comunicada con la arena por un túnel. Tenía el brazo de la manomartillo entumecido y un morado enorme le cubría el hombro. Tendrían que pasar muchos días antes de que Belwar pudiese volver al circo, y lo preocupaba muchísimo no poder complacer a su amo.

El illita entró en la celda para ver las lesiones del enano. Llevaba con él pócimas para curar la herida, pero incluso con la ayuda de la magia, Belwar necesitaría una temporada de reposo. Aun así, el desollador tenía otras ocupaciones para el svirfnebli. Necesitaba acabar la construcción de un cuarto en sus aposentos.

Ven —le dijo el illita, y el capataz se apresuró a seguir a su amo, manteniéndose un paso atrás en señal de respeto.

Un drow arrodillado llamó la atención de Belwar mientras el desollador lo guiaba a través del nivel inferior de la torre central. ¡Qué suerte tenía ese elfo oscuro de poder tocar y dar placer al cerebro de la comunidad! Pero se olvidó de él en unos segundos cuando llegó al tercer piso del edificio y a las habitaciones que compartían sus tres amos.

Los otros dos desolladores permanecían en los sillones, inmóviles y con un aspecto de muertos. El dueño de Belwar ni siquiera se fijó en ellos porque sabía que los compañeros estaban muy lejos, en un viaje astral, y que los cuerpos no corrían peligro. De todos modos, el illita se preguntó, sólo por un instante, cómo les iría en aquel plano distante. Como todos los desolladores, el amo de Belwar disfrutaba de los viajes astrales, pero el pragmatismo, un rasgo illita muy acentuado, hizo que los pensamientos de la criatura se mantuviesen centrados en los asuntos más urgentes. Había invertido mucho en la compra del svirfnebli, y quería obtener el máximo de beneficio.

El desollador llevó a Belwar hasta una de las habitaciones y lo hizo sentar a una mesa de piedra. Entonces, de pronto, el illita bombardeó a Belwar con sugerencias telepáticas y preguntas, al tiempo que le colocaba el hombro en su lugar y le vendaba las heridas. Los desolladores podían invadir los pensamientos de otro ser, por medio de los ataques paralizantes o las comunicaciones telepáticas, pero tardaban semanas, incluso meses, en someter totalmente a un esclavo. Cada encuentro reducía la resistencia natural de éste a las insinuaciones mentales del illita y revelaba al amo más cosas de sus memorias y emociones.

El amo de Belwar tenía la intención de saberlo todo de este curioso svirfnebli, de sus manos artificiales, y de los motivos para tener unos compañeros tan poco

habituales. Esta vez el illita enfocó la investigación en los apéndices metálicos, porque tenía la intuición de que Belwar no utilizaba el máximo de sus posibilidades.

Los pensamientos del illita sondearon una y otra vez hasta que por fin encontró una letanía en las profundidades de la mente de Belwar.

Bivrip? —le preguntó.

En una respuesta refleja, el capataz golpeó las manos metálicas entre sí, y gimió de dolor por la sacudida del impacto.

Los dedos y tentáculos del desollador se movieron entusiasmados. Había encontrado algo importante, algo que podía hacer más poderoso a su campeón, aunque debía actuar con cuidado. Para permitirle recordar el hechizo también tendría que devolver parte de la memoria consciente de los días anteriores a la esclavitud.

El desollador aplicó a Belwar otra pócima. Si el enano continuaba la carrera de gladiador, tendría que enfrentarse otra vez al oseogarfio; según las reglas, correspondía un nuevo encuentro después de un empate. El amo de Belwar dudada que el svirfnebli pudiese sobrevivir a otro combate contra el monstruo.

A menos que…

Dinin Do'Urden condujo su lagarto a través del sector de Menzoberranzan donde vivían los familiares inferiores, la parte más poblada de la ciudad. Mantenía la capucha del *piwafwi* bien ceñida sobre el rostro y no llevaba ninguna insignia que lo identificara como noble de una casa regente. El secreto era el aliado de Dinin, tanto de las miradas vigilantes en esta peligrosa zona de la ciudad como de los ojos de su madre y su hermana. Dinin tenía la edad suficiente para comprender los riesgos de la autosatisfacción. Vivía en un estado rayano en la paranoia, pues nunca sabía cuándo Malicia y Briza podían estar vigilándolo.

Un grupo de peludos se atravesó en el camino del lagarto, y la furia dominó al orgulloso hijo mayor de la casa Do'Urden ante la poca prisa de los esclavos por apartarse. Involuntariamente, llevó la mano al látigo sujeto al cinturón.

Pero Dinin controló el enfado, consciente de las consecuencias de ser descubierto. Dio la vuelta por una de las numerosas esquinas y siguió la marcha a través de una serie de estalagmitas conectadas.

—Así que me has encontrado —dijo una voz conocida detrás de él, a su derecha.

Sorprendido y asustado, Dinin sofrenó al lagarto y permaneció inmóvil en la silla. Sabía que al menos una docena de ballestas pequeñas le apuntaban.

Dinin volvió lentamente la cabeza para observar a Jarlaxle. En las sombras, el mercenario parecía muy diferente del cortés y complaciente drow que Dinin había conocido en la casa Do'Urden. O quizás era sólo el efecto de la presencia de los guardias armados con dos espadas y de saber que no tenía a la matrona Malicia para que lo protegiera.

—Se acostumbra a pedir permiso antes de entrar en casa ajena —comentó Jarlaxle con voz pausada pero ominosa—. Es la cortesía habitual.

—Estoy en una calle pública —le recordó Dinin.

—Mi casa —afirmó Jarlaxle con una sonrisa que negaba el valor de la respuesta.

Dinin recordó su posición, y esto reanimó en parte su coraje.

—¿Es que un noble de una casa regente tiene que pedir permiso a Jarlaxle antes de salir de su propia casa? —gruñó el hijo mayor—. ¿Y qué me dices de la matrona Baenre, que no entraría en la casa más inferior de Menzoberranzan sin pedir permiso de la madre matrona? ¿Acaso la matrona Baenre también ha de pedir la autorización de Jarlaxle, el bribón?

Dinin comprendió que tal vez se había excedido, pero el orgullo exigía estas palabras.

Jarlaxle se relajó, y la sonrisa que apareció en su rostro casi parecía sincera.

—Así que me has encontrado —repitió, y esta vez hizo la reverencia de rigor—. Dime qué te trae por aquí.

Dinin cruzó los brazos sobre el pecho en una actitud beligerante, más seguro de sí mismo ante las evidentes concesiones del mercenario.

—¿Cómo es que estás tan seguro de que te buscaba?

Jarlaxle intercambió una sonrisa con los dos guardias. Las risitas de los soldados ocultos entre las sombras fueron como un cubo de agua fría para la confianza de Dinin.

—Di a qué has venido, hijo mayor —insistió Jarlaxle, impaciente—, y acabemos con esto.

Dinin estaba más que dispuesto a dar por finalizado el encuentro lo antes posible.

—Busco información referente al zin-carla —dijo, sin más rodeos—. El espectro de Zaknafein recorre las profundidades de la Antípoda Oscura desde hace muchos días. Demasiados, quizá…

El mercenario entornó los párpados mientras analizaba el razonamiento del hijo mayor.

—¿La matrona Malicia te ha enviado aquí? —manifestó con un tono que era tanto de pregunta como de afirmación. Dinin sacudió la cabeza, y Jarlaxle no dudó de su sinceridad—. Eres tan sabio como diestro con la espada —añadió Jarlaxle con una segunda reverencia que pareció un poco fuera de lugar en el oscuro mundo del soldado.

—He venido por mi propia iniciativa —contestó Dinin con voz firme—. Necesito saber unas respuestas.

—¿Tienes miedo, hijo mayor?

—Estoy preocupado —respondió Dinin, sinceramente, sin hacer caso del tono provocador del mercenario—. Nunca cometo el error de subestimar a mis enemigos,

o a mis aliados.

Jarlaxle lo miró con extrañeza.

—Sé en qué se ha convertido mi hermano —explicó Dinin—. Y también sé lo que fue Zaknafein.

—Zaknafein es ahora un espectro —afirmó Jarlaxle—, sometido al control de la matrona Malicia.

—Han pasado muchos días —dijo Dinin en voz baja, convencido de que las implicaciones de sus palabras le daban fuerza suficiente.

—Tu madre pidió el zin-carla —exclamó Jarlaxle, irritado—. Es el mayor regalo de Lloth, y sólo se da para que la reina araña obtenga a cambio un gran placer. La matrona Malicia conocía el riesgo cuando solicitó el zin-carla. Sin duda comprendes, hijo mayor, que los espectros se conceden para el cumplimiento de una tarea específica.

—¿Y cuáles son las consecuencias del fracaso? —preguntó Dinin con brusquedad, casi tan alterado como el mercenario.

La incrédula mirada de Jarlaxle fue una respuesta la mar de elocuente.

—¿De cuánto tiempo dispone Zaknafein? —insistió Dinin.

Jarlaxle encogió los hombros sin comprometerse y respondió con otra pregunta.

—¿Quién puede saber los planes de Lloth? —dijo—. La reina araña puede ser muy paciente, si la ganancia justifica la espera. ¿Tanto vale Drizzt? —Una vez más el mercenario encogió los hombros—. Eso es algo que únicamente Lloth puede decidir.

Dinin observó a Jarlaxle durante un buen rato, hasta convencerse de que el mercenario no tenía nada más que agregar. Entonces buscó su montura y se cubrió la cabeza con la capucha. En cuanto se acomodó en la silla, volvió la cabeza con la intención de hacer un último comentario, pero el mercenario y los guardias se habían esfumado.

—*Bivrip!* —gritó Belwar para completar el hechizo.

El capataz golpeó las manos metálicas entre sí, y esta vez casi no sintió dolor. Una lluvia de chispas voló por los aires cuando chocaron las manos, y el amo de Belwar aplaudió entusiasmado. No podía esperar un segundo más para ver a su gladiador en acción. Buscó un objetivo y vio el hueco de la nueva habitación a medio excavar. Una serie de instrucciones telepáticas invadieron la mente del svirfnebli cuando el illita le transmitió las dimensiones y el diseño que deseaba para la habitación.

Belwar no perdió ni un instante. Poco seguro de la fuerza del hombro herido, el que guiaba la mano-martillo, empleó la mano-pica. La piedra estalló en una nube de polvo como consecuencia del golpe mágico, y el desollador inundó de placer los pensamientos del enano. ¡Ni la coraza de un oseogarfio podía resistir semejante

impacto!

El amo de Belwar reforzó las instrucciones que le había dado, y después se retiró a otro cuarto a estudiar. Abandonado a su trabajo, tan parecido al que había realizado durante casi un siglo de vida, Belwar comenzó a pensar.

No surgió nada especial en los pocos pensamientos coherentes del capataz; la necesidad de satisfacer al amo illita era lo más importante de sus movimientos. No obstante, por primera vez desde la captura, Belwar pensó.

¿Quién era? o ¿qué propósito tenía?

La canción mágica de sus manos de mithril sonó otra vez en su mente y se convirtió en el foco de su decisión inconsciente de escapar de la confusión provocada por las insinuaciones de los captores.

—*Bivrip?* —repitió.

La palabra despertó un recuerdo más reciente: la imagen de un elfo oscuro, de rodillas y dedicado a masajear al cerebro-dios de los desolladores.

—¿Drizzt? —murmuró Belwar, pero el nombre se perdió en el estruendo del siguiente martillazo dado para cumplir con las órdenes del amo.

La habitación debía ser perfecta.

Un trozo de carne se sacudió debajo de la mano negra, y una oleada de angustia originada por el cerebro central de la comunidad desolladura invadió a Drizzt. La única respuesta emocional del drow fue una profunda tristeza, porque no podía soportar el más mínimo sufrimiento del cerebro. Sus dedos masajearon y acariciaron; Drizzt cogió un bol de agua tibia y lo derramó lentamente sobre la carne. Entonces el drow recuperó la paz, porque la carne se calmó gracias a la habilidad de su tacto, y la angustia del cerebro fue reemplazada por una sensación de gratitud.

Detrás del drow arrodillado, al otro lado de la amplia pasarela, dos desolladores observaron su trabajo y asintieron complacidos. Los elfos oscuros eran los mejores para este tipo de cometidos, y este último cautivo era el mejor de todos.

Los desolladores movieron los dedos entusiasmados ante las implicaciones del pensamiento compartido. El cerebro central había detectado la presencia de otro drow intruso en las redes que formaban los túneles más allá de la larga y angosta caverna; otro esclavo para masajear y tranquilizar.

Así pensaba el cerebro central.

Cuatro desolladores salieron de la caverna, guiados por las imágenes transmitidas por el cerebro central. Un drow solitario había penetrado en sus dominios, una presa fácil.

Así pensaban los desolladores.

18

El elemento sorpresa

El espectro avanzaba en silencio por el laberinto de túneles, con el paso rápido y elástico de un veterano guerrero drow. Pero los desolladores mentales, guiados por el cerebro central, sabían perfectamente cuál era el rumbo de Zaknafein y lo esperaban emboscados.

Cuando Zaknafein llegó junto al mismo risco donde habían atrapado a Belwar y Clak, un illita le salió al encuentro y disparó una descarga de energía paralizante.

En distancias cortas, pocas criaturas habrían resistido un golpe tan potente, pero Zaknafein era un ser no muerto, un ser ultraterreno. La proximidad de la mente de Zaknafein, encadenada a otro plano de existencia, no podía ser medida en pasos. Impenetrable a los ataques mentales, las espadas del espectro lanzaron sus estocadas y cada una ensartó un ojo lechoso y sin pupila del asombrado illita.

Los otros tres desolladores flotaron desde el techo, descargando los conos de energía. Zaknafein los esperó tranquilamente, espadas en mano, mientras los desolladores proseguían el descenso. Los ataques mentales siempre habían dado resultado; no podían creer que en esta ocasión no sirvieran de nada.

Los desolladores dispararon una docena de veces sin que el espectro resultara afectado. Los atacantes comenzaron a preocuparse e intentaron llegar a los pensamientos de Zaknafein para descubrir qué lo protegía. Lo que encontraron fue una barrera que superaba su capacidad de penetración, una muralla que trascendía su plano de existencia actual.

Habían visto la maestría de la esgrima de Zaknafein aplicada contra su infortunado compañero y no tenían la intención de trabar un combate cuerpo a cuerpo contra un guerrero tan hábil. Telepáticamente acordaron cambiar de dirección.

Pero habían descendido demasiado.

A Zaknafein no le interesaban los desolladores y habría seguido su camino sin hacerles caso. Por desgracia, los instintos del espectro y el conocimiento que tenía Zaknafein de la vida pasada referente a los desolladores, lo llevaron a una conclusión inevitable: si Drizzt había pasado por aquí —y Zaknafein no lo ponía en duda—, probablemente se había encontrado con los desolladores. Un ser no muerto podía derrotarlos, pero un drow mortal, aunque fuese Drizzt, no era rival para ellos.

Zaknafein envainó una espada y se encaramó al risco de piedra. Con un segundo salto, el espectro sujetó a un illita por el tobillo.

La criatura disparó un cono de energía, pero era un ser condenado sin ninguna defensa contra la espada de Zaknafein. Con una fuerza increíble, el espectro se elevó,

abriéndose camino con la espada. El desollador pretendió desviar la hoja, pero las manos desnudas no servían de nada contra la certera arma del espectro. La espada de Zaknafein atravesó la barriga del desollador y le perforó los pulmones y el corazón.

Con las manos apretadas en la enorme herida del vientre, el illita no pudo hacer otra cosa que mirar cómo Zaknafein encontraba un apoyo y a continuación descargaba un tremendo puntapié contra su pecho. El desollador moribundo salió despedido y voló dando tumbos sobre sí mismo hasta que se estrelló contra una pared. Allí se quedó flotando en el aire mientras la sangre formaba un charco en el suelo.

El siguiente salto de Zaknafein lo llevó contra el segundo illita, y el impulso del choque hizo que ambos alcanzaran al tercero. Los dedos y tentáculos de los desolladores se sacudieron enloquecidos en busca de un punto donde sujetarse a la carne del drow. Pero el arma era mucho más eficaz, y en cuestión de segundos el espectro se apartó de las dos últimas víctimas. Con su propio hechizo de levitación, bajó suavemente hasta el suelo y se alejó tranquilamente, dejando tras de sí los cuatro cadáveres: tres que flotarían en el aire hasta que se agotaran sus hechizos de levitación, y un cuarto en el suelo.

El espectro no se preocupó en limpiar la sangre de las espadas, pues sabía que muy pronto las utilizaría de nuevo.

Los dos desolladores continuaron con la observación de la entidad de la pantera. No lo sabían, pero *Guenhwyvar* había descubierto su presencia. En el plano astral, donde los sentidos materiales como el olor y el gusto no tenían aplicación, la pantera gozaba de otros sentidos más sutiles. Aquí *Guenhwyvar* cazaba valiéndose de otro sistema que convertía las emanaciones de energía en imágenes mentales, y la pantera podía distinguir en el acto entre la aureola de un ciervo y la de un conejo sin necesidad de ver a la criatura. Los desolladores no eran unos desconocidos en el plano astral, y *Guenhwyvar* reconoció sus emanaciones.

La pantera aún no había decidido si su presencia era una casualidad o si estaba relacionada de algún modo con el hecho de que Drizzt no la había llamado en varios días. El evidente interés que los desolladores mostraban por ella sugería esta última posibilidad, algo que preocupaba profundamente a la pantera.

En cualquier caso, *Guenhwyvar* no quería hacer el primer movimiento contra un enemigo tan peligroso, de modo que continuó con su rutina diaria, sin perder de vista a los visitantes.

Guenhwyvar notó un cambio en las emanaciones de los desolladores cuando las criaturas iniciaron un rápido descenso hacia el plano material. La pantera no podía esperar más.

Con un formidable salto desde las estrellas, *Guenhwyvar* se lanzó contra los

desolladores. Ocupados con sus esfuerzos por iniciar el viaje de regreso, los desolladores no reaccionaron hasta que fue demasiado tarde. La pantera se zambulló por debajo de uno de ellos y atrapó el cordón plateado entre sus dientes de luz. *Guenhwyvar* sacudió la cabeza de un lado a otro y cortó el cordón plateado. El illita indefenso se alejó, perdido para siempre en el plano astral.

El otro desollador, interesado únicamente en salvar la vida, no hizo caso de las súplicas del compañero y continuó el descenso hacia el túnel entre planos que lo devolvería a su cuerpo material. El illita casi consiguió eludir a *Guenhwyvar*, pero las garras de la pantera lo sujetaron en el instante de entrar en el túnel.

Guenhwyvar lo acompañó en el viaje.

Desde la pequeña isla de piedra, Clak vio la conmoción que se extendía por toda la caverna. Los desolladores corrían de aquí para allá al tiempo que ordenaban telepáticamente a los esclavos que fueran a las posiciones de defensa. Los vigías se dispersaron por todas las salidas, y otros desolladores se alzaron por los aires para mantener una vigilancia global de la situación.

Clak comprendió que una crisis motivada por una causa que desconocía afectaba a la comunidad, y un pensamiento lógico se abrió paso en la mente del oseogarfio: si los desolladores se enfrentaban a un nuevo enemigo, ésta podría ser la oportunidad para escapar.

La mirada de Clak se posó en la palanca del puente, y después en sus compañeros en la isla. El puente era retráctil, y la palanca se inclinaba hacia la isla. Un proyectil bien dirigido podría echarla hacia atrás. Clak entrechocó las zarpas —un gesto que le hizo recordar a Belwar— y cogió a un enano gris como si fuese una piedra. La infortunada criatura voló hacia la palanca pero le faltó alcance. Se estrelló contra la pared del abismo y se desplomó hacia la muerte.

Clak pateó furioso y se volvió en busca de otro proyectil. No sabía cómo llegaría hasta Drizzt y Belwar, y en aquel instante ni siquiera pensó en ellos. Ahora mismo el problema principal era salir de su prisión.

Esta vez le tocó el turno a una vaquilla.

No hubo sutilezas ni secretos en la entrada de Zaknafein. Como no tenía miedo de los primitivos métodos de ataque de los desolladores, el espectro avanzó sin más por la caverna larga y angosta, sin ocultarse de nadie. Un grupo de tres desolladores descendieron sobre él inmediatamente, lanzando sus conos paralizantes.

Una vez más el espectro atravesó las descargas de energía sin inmutarse, y los tres desolladores sufrieron la misma suerte que los cuatro que se habían enfrentado a Zaknafein en los túneles.

Entonces llegaron los esclavos. Dispuestos a complacer a los amos, goblins, enanos grises, orcos e incluso un puñado de ogros cargaron contra el drow invasor. Algunos blandían armas, pero los demás sólo contaban con las manos y los dientes, confiados en que la fuerza del número sería suficiente para acabar con el guerrero solitario.

Las espadas y los pies de Zaknafein resultaron demasiado rápidos para unas tácticas tan directas. El espectro se movió con la destreza de un esgrimista consumado, haciendo fintas en una dirección para después cambiar de movimiento y atacar a los oponentes más cercanos.

Más allá de donde se libraba el combate, los desolladores formaron sus propias líneas de defensa, mientras reconsideraban las virtudes de sus tácticas. Los tentáculos fustigaban el aire a medida que fluían las comunicaciones telepáticas que intentaban encontrar alguna explicación a los acontecimientos. No confiaban lo suficiente en los esclavos como para darles armas, pero a medida que las bajas aumentaban, los desolladores comenzaron a lamentar tantas pérdidas. De todos modos, creían que podían obtener la victoria. No tardarían en sumarse a la pelea nuevos grupos de esclavos. El guerrero acabaría por cansarse, disminuirían sus fuerzas, y la horda acabaría imponiéndose.

Los desolladores desconocían la verdad de Zaknafein. No podían saber que era una entidad no muerta, un ser movido por la magia y dotado de una energía inagotable.

Belwar y su amo observaron los movimientos espasmódicos de uno de los cuerpos, la señal inconfundible de que el espíritu regresaba del viaje astral. El enano no comprendía el significado de los movimientos convulsivos, pero notaba el placer de su dueño, y esto lo complacía.

Sin embargo, el amo de Belwar también estaba un tanto preocupado porque sólo regresaba uno de los compañeros y las llamadas del cerebro central tenían la máxima prioridad y no se podían pasar por alto. El desollador vio que los espasmos del compañero adoptaban un ritmo regular, y entonces aumentó su confusión al ver que una niebla negra aparecía alrededor del cuerpo.

En aquel mismo instante el illita entró en el plano material, y el dueño del svirfnebli compartió telepáticamente su dolor y su miedo. Antes de que tuviese tiempo de reaccionar, *Guenhwyvar* se materializó sobre el illita sentado, y lo acometió a dentelladas y zarpazos.

Belwar se quedó de una pieza cuando un recuerdo fugaz pasó por su mente.

—*Bivrip?* —susurró, y después—: ¿Drizzt?

La imagen del drow arrodillado volvió a su memoria.

¡Mátala, mi bravo campeón! ¡Mátala! —imploróel amo de Belwar, pero ya era

demasiado tarde para el infortunado compañero del illita.

El desollador sentado se sacudió, frenético, y sus tentáculos sujetaron la cabeza de *Guenhwyvar* en un intento por llegar al cerebro. La pantera respondió con un zarpazo que arrancó de los hombros la cabeza de pulpo.

El capataz, con las manos todavía encantadas de su trabajo en la habitación, avanzó lentamente hacia la pantera, con pasos retardados no por el miedo sino por la confusión. Se volvió hacia el amo y preguntó:

—*¿Guenhwyvar?*

El desollador sabía que le había devuelto demasiado al svirfnebli. El recuerdo del hechizo había estimulado en el esclavo otras memorias mucho más peligrosas. Ya no podía confiar en Belwar.

Adivinando las intenciones del illita, la pantera se apartó de un salto del desollador muerto una fracción de segundo antes de que la criatura disparase contra Belwar.

Guenhwyvar se llevó por delante al capataz y lo hizo caer despatarrado. Los músculos felinos se flexionaron y estiraron cuando el animal aterrizó, y el animal giró y quedó encarado hacia la puerta de la habitación.

La descarga del desollador rozó a Belwar mientras caía, pero la confusión y rabia del enano lo protegieron del insidioso ataque. En aquel instante, el enano recuperó la libertad y, poniéndose de pie, contempló al illita como la cosa horrible y cruel que era.

—¡Adelante, *Guenhwyvar*! —gritó el capataz, aunque la pantera no necesitaba que la animasen.

Gracias a su naturaleza astral, *Guenhwyvar* comprendía muy bien la sociedad illita y sabía cuál era la clave para ganar cualquier batalla contra la guarida de estas criaturas. La pantera se lanzó contra la puerta con todo su peso, la derribó y salió al balcón que daba a la cámara donde estaba el cerebro central.

El amo de Belwar, preocupado por la seguridad del cerebro-dios, intentó seguirla, pero la furia del enano había centuplicado sus fuerzas, y su brazo herido no sintió ningún dolor cuando estrelló la mano-martillo en la fofa carne de la cabeza del illita. Las chispas de la mano metálica quemaron el rostro del desollador, y la criatura se desplomó contra la pared, mientras sus ojos lechosos y sin pupilas miraban al svirfnebli, estupefactos.

Quince metros más abajo, el drow arrodillado advirtió el miedo y la cólera de su amo y miró hacia las alturas en el preciso momento en que la pantera negra volaba por los aires. Totalmente sometido al cerebro central, Drizzt no reconoció a Guenhwyvar como su vieja compañera y querida amiga; en aquel instante sólo vio una amenaza al ser que más quería. Pero Drizzt y los demás esclavos masajistas no pudieron hacer otra cosa que mirar indefensos mientras la poderosa pantera, con las

fauces abiertas y las garras extendidas, caía en el centro de la masa de carne palpitante que gobernaba la comunidad de los desolladores.

19

Dolores de cabeza

Unos ciento veinte desolladores vivían en el castillo de piedra o en sus alrededores, y cada uno de ellos sintió el mismo terrible dolor de cabeza cuando la pantera cayó sobre el cerebro central de la comunidad.

Guenhwyvar se movió como un arado a través de la indefensa masa de carne, abriendo grandes surcos con sus afiladas garras. El cerebro central transmitió sensaciones de terror a los esclavos para animarlos a salir en su ayuda. Al comprender que no podía contar con ellos, la cosa optó por suplicar a la pantera.

Sin embargo, la ferocidad primitiva de *Guenhwyvar* era como una pantalla al intrusismo mental. La pantera continuó con la destrucción, hundiéndose cada vez más en los sanguinolentos tejidos.

Drizzt gritó furioso y corrió a lo largo de la pasarela, intentando encontrar la manera de llegar hasta el animal. Percibía la angustia de su querido amo y rogaba que alguien —cualquiera— hiciese algo. Los otros esclavos se comportaban de la misma manera, y los desolladores iban de aquí para allá, pero *Guenhwyvar* se encontraba en el centro de los sesos, fuera del alcance de cualquier arma a disposición de los telépatas.

Unos segundos después, Drizzt dejó de correr y de gritar. Se preguntó quién era y dónde estaba, y qué demonios podía ser aquella cosa repugnante que tenía delante. Miró a su alrededor y vio las expresiones de confusión en los rostros de varios esclavos duergars, otro elfo oscuro, dos goblins y un peludo. Los desolladores continuaban con las carreras, empeñados en atacar a la pantera, que era la amenaza principal, y no prestaron ninguna atención a los cautivos.

Guenhwyvar apareció de pronto entre los pliegues del cerebro. La pantera asomó sobre un risco carnoso sólo por un instante, para desaparecer de inmediato. Varios desolladores dispararon contra el blanco fugaz, pero el animal desapareció antes de que los conos de energía pudiesen alcanzarlo. Así y todo, Drizzt alcanzó a verlo.

—*¡Guenhwyvar!* —gritó el drow mientras una multitud de pensamientos aparecían en su mente.

La última cosa que recordaba era estar entre las estalactitas de un túnel donde acechaban unas sombras siniestras.

Un illita pasó al lado mismo del drow, demasiado preocupado por el ataque de la pantera como para darse cuenta de que Drizzt ya no era un esclavo. El elfo oscuro no tenía más armas que su cuerpo, pero llevado por la furia le daba igual. Dio un salto detrás del monstruo y descargó un puntapié contra la nuca de la cabeza de pulpo. El

illita fue a caer sobre el cerebro central y rebotó varias veces en los pliegues resbaladizos antes de poder sujetarse.

En la pasarela, los esclavos comprendieron que habían recuperado la libertad. Rápidamente los enanos grises se agruparon y se lanzaron contra dos desolladores, sobre los que descargaron una lluvia de puñetazos y de feroces golpes propinados con sus pesadas botas.

Se oyó el ruido de una descarga, y Drizzt se volvió a tiempo para ver al otro elfo oscuro alcanzado por el cono de energía. Un desollador corrió hacia el drow y se abrazó a él. Cuatro tentáculos se clavaron en el rostro de la víctima y se hundieron en la carne en busca del cerebro.

Drizzt deseó poder ayudarlo, pero un segundo illita se interpuso entre ellos y tomó puntería. El joven se zambulló a un lado cuando se produjo la descarga; se levantó deprisa y echó a correr para alejarse todo lo posible del enemigo. El grito del otro drow lo retuvo por un instante, y echó una mirada por encima del hombro.

Unas líneas inflamadas y grotescas surcaban el rostro del drow, un rostro contorsionado por una angustia terrible. Drizzt vio la sacudida de la cabeza del illita, y cómo los tentáculos, enterrados debajo de la piel del drow, alcanzaban y sorbían los sesos. El pobre drow gritó por última vez y entonces cesó toda resistencia, mientras la criatura acababa con su repugnante festín.

Sin darse cuenta, el peludo salvó a Drizzt de un destino similar. En su huida, la criatura de dos metros de estatura se interpuso entre Drizzt y el perseguidor cuando el illita repetía la descarga. El golpe atontó al peludo durante los segundos que tardó el desollador en acercarse. En el momento en que éste se disponía a atrapar a la víctima supuestamente inerme, el peludo lo tumbó de un zarpazo.

Más desolladores aparecieron en los balcones que daban al recinto circular. Drizzt no sabía dónde podían estar sus amigos, o cómo podía escapar, pero la puerta que vio junto a la pasarela parecía ser la única oportunidad para conseguirlo. Corrió hacia allí dispuesto a echarla abajo; no tuvo ocasión porque la puerta se abrió sola.

Drizzt fue a dar entre los brazos del desollador que se encontraba al otro lado.

Si en el interior del castillo de piedra reinaba la confusión, el exterior era un caos. Los esclavos ya no cargaban contra Zaknafein. Las heridas del cerebro central los habían librado de las sugerencias de los desolladores, y ahora los goblins, los enanos grises y todos los demás sólo pensaban en escapar. Los que se encontraban cerca de las salidas de la caverna huyeron por ellas; los demás corrían de un lado para otro para mantenerse fuera del alcance de las descargas mentales de los desolladores.

Como un autómata, Zaknafein se abría paso a golpes de espada. Abatió a un goblin que pasó junto a él y después avanzó hacia la criatura que había estado persiguiendo al goblin. Sin hacer caso del cono de energía, Zaknafein despanzurró al

desollador.

En el castillo de piedra, Drizzt había recuperado la identidad, y los hechizos mágicos imbuidos en el espectro se centraron en los patrones mentales del objetivo.

Con un gruñido, Zaknafein caminó en línea recta hacia el castillo, dejando a su paso una multitud de muertos y heridos, esclavos y desolladores por igual.

Otra vaquilla mugió asustada mientras volaba por los aires. Tres reses renqueaban al otro lado del abismo, y una cuarta había seguido al duergar hasta el fondo. Esta vez, Clak no falló la puntería, y el animal golpeó contra la palanca y la movió hacia atrás. El puente mágico se desplegó en el acto, y el extremo se aseguró a los pies de Clak. El oseogarfio sujetó a otro enano gris, por si acaso, y avanzó por el puente.

Se encontraba casi en la mitad cuando apareció el primer desollador, que corría hacia la palanca. Clak comprendió que no podía alcanzar el otro extremo antes de que el illita desenganchara el puente.

Sólo tenía un tiro.

Clak levantó al enano gris —quien permanecía ajeno a la realidad— bien alto por encima de la cabeza, y continuó la travesía, al tiempo que dejaba acercarse al desollador. En el momento en que éste tendió la mano hacia la palanca, el duergar se estrelló contra su pecho y lo tumbó.

Clak corrió para salvar la vida. El illita se recuperó y empujó la palanca. El puente se plegó rápidamente.

Un último salto cuando el puente de metal y piedra desaparecía debajo de sus pies permitió a Clak alcanzar la pared del abismo. Consiguió poner los brazos y los hombros en el borde del precipicio y tuvo la inteligencia de encaramarse a toda prisa.

El illita accionó la palanca en la otra dirección, y el puente se desplegó otra vez, rozando a Clak. Por fortuna, el oseogarfio se había apartado lo suficiente y estaba bien sujeto, así que el puente sólo raspó el acorazado pecho.

El desollador maldijo, echó la palanca hacia atrás, y corrió al encuentro del oseogarfio. Agotado y herido, Clak no había tenido tiempo de levantarse cuando llegó el illita, y lo cubrieron olas de energía paralizante. Agachó la cabeza y se deslizó un palmo antes de que las garras pudieran sujetarse.

La codicia del desollador fue su perdición. En lugar de continuar con las descargas y empujar a Clak al vacío, pensó aprovechar la oportunidad para devorar los sesos del oseogarfio. Se arrodilló delante de Clak y los cuatro tentáculos buscaron ansiosos una abertura en la coraza facial.

La doble personalidad de Clak le había permitido resistir las descargas en los túneles, y ahora la energía mental paralizante tampoco le hizo mucho efecto. En cuanto la cabeza de pulpo del illita apareció delante de su rostro, Clak se recuperó del todo.

De un picotazo cortó dos de los tentáculos, y después alcanzó con una garra la rodilla del illita. Los huesos se convirtieron en polvo por la presión de la zarpa, y el desollador gritó de agonía, telepáticamente y también con su gorgoteante voz.

Un segundo más tarde, sus gritos se apagaron mientras caía a las profundidades del abismo. Un hechizo de levitación podría haberlo salvado, pero para conseguirlo necesitaba concentrarse y el dolor de la cara herida y la rodilla destrozada se lo impidieron. El illita pensó en la levitación en el mismo instante en que la punta de una estalagmita le atravesaba el pecho.

La mano-martillo destrozó la puerta de otro armario de piedra. Belwar soltó una maldición al ver que no había en el interior nada más que ropas de los desolladores. El capataz sabía que su equipo no podía estar muy lejos, aunque hasta el momento había revisado la mitad de las habitaciones de su antiguo amo sin conseguir resultados.

Belwar regresó a la estancia principal y se acercó a los sillones de piedra. Entre los asientos, vio la figurilla de la pantera. La guardó en una bolsa, y a continuación aplastó con la mano-pica la cabeza del otro illita, el perdido en el plano astral, como quien mata a una mosca; en la confusión, el svirfnebli casi se había olvidado de este monstruo. Belwar apartó el cadáver, que cayó al suelo.

—*Magga cammara* —murmuró el enano cuando miró el sillón y vio las rendijas de una trampilla en el asiento.

Siempre expeditivo, destrozó el asiento a martillazos y por fin encontró las mochilas.

Siguiendo el curso lógico, se ocupó del otro sillón, donde estaba el desollador decapitado por la pantera. También allí había un baúl secreto.

—Al drow le harán falta —comentó el svirfnebli mientras quitaba los escombros para retirar el cinturón con las cimitarras.

Corrió hacia la salida, donde tropezó con otro desollador, aunque sería más exacto decir que éste tropezó con la mano-martillo de Belwar. El monstruo recibió el impacto en mitad del pecho y con tanta fuerza que voló por encima de la balaustrada y se precipitó al vacío.

Belwar siguió su camino sin molestarse en averiguar si el desollador había conseguido frenar la caída o había muerto. Podía oír el tumulto en la planta baja, los ataques mentales y los gritos, y los rugidos de la pantera, que sonaban como música celestial en los oídos del capataz.

Con los brazos pegados al cuerpo por el abrazo del illita, que parecía poseer una fuerza superior a la habitual, Drizzt sólo podía menear la cabeza para demorar el

avance de los tentáculos. Uno consiguió sujetarse, después otro, y comenzaron a hundirse en la negra piel del elfo.

Drizzt sabía muy poco de la anatomía de los desolladores, pero eran criaturas bípedas, por lo que dio por sentadas algunas cosas. Se movió un poco de lado para no quedar delante de aquel ser espantoso, y le propinó un rodillazo en las ingles. Por el súbito aflojamiento de los brazos y la manera en que se abrieron los lechosos ojos, el joven comprendió que había acertado. Descargó un segundo y un tercer rodillazo.

El drow empujó con todas sus fuerzas y se libró del debilitado abrazo del illita. Aun así, los tentáculos prosiguieron su obstinado avance por la cara de Drizzt en busca del cerebro. Explosiones de dolor ardiente sacudieron a Drizzt hasta casi hacerle perder el sentido, y la cabeza cayó hacia delante como muerta.

Pero el cazador no estaba dispuesto a rendirse.

Cuando el drow levantó la cabeza, el fuego de los ojos lila cayó sobre el illita como un rayo. El cazador agarró los tentáculos y tiró de ellos con tanta violencia que torció la cabeza del desollador.

El monstruo disparó su carga mental, pero el ángulo era erróneo y la energía no contuvo al cazador. Una mano sujetó los tentáculos mientras la otra golpeaba la blanda cabeza del illita con la potencia de un martillo de mithril.

Las marcas de los golpes, moradas y azules, aparecieron en la piel del desollador; un ojo sin pupila se inflamó hasta quedar cerrado. Un tentáculo se clavó en la muñeca del drow, en tanto el frenético illita se defendía a puñetazos. El cazador ni siquiera se dio cuenta, y continuó con los golpes a la cabeza hasta que la criatura se desplomó. Drizzt apartó el brazo de las ventosas del tentáculo, y reanudó el ataque hasta que los ojos del illita se cerraron para siempre.

El drow dio media vuelta al oír un sonido metálico. En el suelo, a unos pasos de distancia, había unos objetos familiares que le vendrían muy bien.

Satisfecho al ver que las cimitarras habían caído muy cerca de su amigo, Belwar se lanzó escalera abajo contra el illita más próximo. El monstruo se volvió y lanzó su descarga. El enano replicó con un grito furioso —un grito que lo protegió en parte del efecto paralizador— y después se tiró de cabeza directamente en medio de las ondas de energía.

Aunque un poco mareado por el asalto mental, el capataz chocó contra el illita y los rivales cayeron sobre un segundo desollador que acudía para ayudar a su compañero. Belwar apenas si conseguía orientarse, pero tenía muy claro que los brazos y las piernas entre los que se debatía no eran los miembros de gente amiga. Las manos de mithril descargaron golpes a diestro y siniestro, y en cuanto pudo corrió por el segundo balcón en busca de otra escalera. Cuando los dos desolladores heridos se repusieron, el svirfnebli ya se encontraba muy lejos.

Belwar sorprendió a otro illita y le aplastó la cabeza contra la pared mientras descendía al siguiente nivel. Una docena de desolladores ocupaban este balcón, dedicados a vigilar las dos escaleras que conducían a la planta baja de la torre. El enano optó por el camino más rápido: trepó a la barandilla metálica y se dejó caer hasta el suelo, que estaba casi cinco metros más abajo.

Una descarga de energía paralizante golpeó a Drizzt mientras intentaba coger las armas. El cazador resistió porque sus pensamientos eran demasiado primitivos para un ataque tan sutil. En un único movimiento, tan rápido que el adversario ni siquiera pudo hacer un amago de resistencia, desenvainó una cimitarra, se giró y lanzó la estocada en un ángulo ascendente. La hoja atravesó de lado a lado la cabeza del desollador.

El cazador sabía que el monstruo había muerto, pero arrancó el arma de la herida y descargó otro mandoble contra el cadáver, sólo por el placer de hacerlo.

Entonces el drow se levantó y echó a correr con las cimitarras desenvainadas, una manchada de sangre illita y la otra ansiosa por probarla. El joven tendría que haber buscado una ruta de escape —esto es lo que habría hecho Drizzt Do'Urden—, pero el cazador quería más, exigía venganza contra el cerebro que lo había esclavizado.

Un grito salvó al drow, pues lo hizo salir de la espiral de violencia a que lo arrastraba la furia instintiva.

—¡Drizzt! —lo llamó Belwar, que se acercaba a su amigo caminando con dificultad—. ¡Ayúdame, elfo oscuro! ¡Me he torcido un tobillo en la caída!

Los deseos de venganza cayeron en el olvido mientras Drizzt Do'Urden corría al encuentro de su compañero.

Cogidos del brazo, los dos amigos abandonaron la habitación circular. Unos segundos más tarde, *Guenhwyvar*, sucia de sangre y restos del cerebro central, se sumó al grupo.

—Sácanos de aquí —le rogó Drizzt a la pantera, y *Guenhwyvar* ocupó inmediatamente la posición de guía.

Echaron a correr por los pasillos, sinuosos y mal acabados, y Belwar no pudo evitar hacer un comentario al respecto.

—Esto no lo ha hecho ningún svirfnebli —le dijo a Drizzt con un guiño de picardía.

—Yo creo que sí —respondió el drow, devolviéndole el guiño. Y añadió deprisa —: Dominados por los encantamientos de un desollador, desde luego.

—¡Nunca! —insistió Belwar—. ¡Jamás el trabajo de un svirfnebli podría parecerse a esto ni aunque le hubiesen derretido los sesos!

A pesar del peligro que corrían, el enano soltó una carcajada y Drizzt lo acompañó en la risa.

Los ruidos de los combates sonaban en los túneles laterales de todas las

intersecciones. Los agudos sentidos de *Guenhwyvar* les permitían seguir la ruta más despejada, aunque la pantera no podía saber cuál era el camino de salida, pero cualquier cosa era mejor que los horrores que habían dejado atrás.

Un desollador apareció en el pasillo, proveniente de un túnel lateral, inmediatamente después del paso de *Guenhwyvar* por la intersección. La criatura no había visto a la pantera y se enfrentó a la pareja. Drizzt lanzó a Belwar al suelo de un empellón y se arrojó de cabeza contra el adversario, convencido de que recibiría una descarga antes de poder alcanzarlo.

Pero al volver a mirar al illita respiró aliviado. El desollador yacía boca abajo sobre la piedra, con *Guenhwyvar* montada en la espalda.

Drizzt se acercó a la pantera mientras ésta liquidaba de un zarpazo a la criatura. Belwar se apresuró a reunirse con ellos.

—La furia, elfo oscuro —comentó el svirfnebli y Drizzt lo miró con curiosidad —. Creo que la furia aminora los efectos de las descargas —explicó Belwar—. Uno me atacó en la escalera, pero yo estaba tan furioso que ni me di cuenta. Quizás estoy equivocado…

—No —lo interrumpió Drizzt al recordar que la energía paralizante no le había hecho efecto, incluso a poca distancia, cuando había ido a recuperar las cimitarras. En aquella ocasión lo dominaba su otro yo, aquella parte oscura y maníaca de la que intentaba librarse con auténtica desesperación. El asalto mental del desollador había sido inútil contra el cazador—. No te equivocas —le aseguró a su amigo—. La furia puede derrotarlos, o al menos reducir los efectos de los asaltos mentales.

—¡Entonces, enfurécete! —gruñó Belwar, a la vez que le indicaba a *Guenhwyvar* que marchara delante.

Drizzt volvió a sujetar el brazo del capataz y asintió a la sugerencia de Belwar. De todos modos, el drow comprendió que la furia ciega a la que se refería el enano no podía ser motivada conscientemente. El miedo y la furia instintivos podían derrotar a los desolladores, pero Drizzt sabía, por las experiencias con su otro yo, que dichas emociones sólo eran provocadas por la desesperación y el pánico.

El pequeño grupo recorrió unos cuantos pasillos, atravesó un amplio salón desierto, y a continuación otro pasillo. Retrasados por la cojera del svirfnebli, no tardaron en oír el ruido de pisadas que los perseguían.

—Demasiado fuertes para ser desolladores —comentó Drizzt, espiando por encima del hombro.

—Esclavos —afirmó Belwar.

Detrás de ellos sonaron las descargas paralizantes, seguidas por gemidos y el ruido de los cuerpos que caían.

—Otra vez esclavos —dijo Drizzt con tono sombrío.

Una vez más oyeron las pisadas, aunque ahora sonaban como un trote ligero.

—¡Deprisa! —gritó Drizzt, y no hizo falta repetírselo a Belwar.

Echaron a correr, agradecidos por las vueltas y revueltas del pasillo, porque pensaban que tenían a los desolladores muy cerca.

Al fin entraron en una sala muy amplia y alta. Había varias salidas, pero una en especial —una serie de puertas de hierro de grandes dimensiones— atrajo su atención. Entre ellos y las puertas había una escalera de caracol de hierro, y en un balcón no muy alto estaba apostado un illita.

—¡Nos corta la retirada! —dijo Belwar, advirtiendo que las pisadas sonaban ahora más fuertes.

Al volverse hacia su amigo, vio la sonrisa en el rostro del drow, y de inmediato también sonrió él.

Guenhwyvar se había lanzado hacia la escalera de caracol y la subía en tres saltos. El illita optó prudentemente por abandonar el balcón y desapareció en la oscuridad de los corredores. La pantera no lo persiguió sino que permaneció donde estaba para poder vigilar desde lo alto.

El drow y el svirfnebli le dieron las gracias cuando pasaron junto a la escalera, pero se les agrió la alegría al llegar a las puertas. Drizzt empujó con todas sus fuerzas sin conseguir moverlas.

—¡Atrancadas! —gritó.

—¡No por mucho tiempo! —prometió Belwar.

Aunque se había agotado la magia de las manos de mithril no vaciló en descargar la mano-martillo contra el metal.

Drizzt se colocó detrás del capataz para cubrir la retaguardia, consciente de que los desolladores podían aparecer en cualquier momento.

—¡Date prisa, Belwar! —le rogó.

Las manos de mithril machacaron las puertas con auténtica furia. Poco a poco cedió la cerradura y las puertas se abrieron un par de centímetros.

—¡*Magga cammara*, elfo oscuro! —gritó el capataz—. ¡Hay una barra de hierro que las traba! ¡Por el otro lado!

—¡Maldición! —exclamó Drizzt.

En aquel preciso instante, un grupo de desolladores entró en la sala.

Belwar no cejó en el empeño y siguió aporreando la puerta con la mano-martillo.

Los desolladores pasaron por delante de la escalera y, de un salto, *Guenhwyvar* cayó entre ellos y derribó a todo el grupo. Fue entonces cuando el drow descubrió que no tenía la estatuilla de ónice.

La mano-martillo continuó con el trabajo para ampliar la separación de las puertas. Belwar deslizó la hoja de la mano-pica y de un golpe quitó la barra de los apoyos. Las puertas se abrieron de par en par.

—¡Venga, vamos! —le gritó el enano a Drizzt. Enganchó la mano-pica en la axila

del drow para arrastrarlo, pero el joven se apartó.

—¡*Guenhwyvar!*—vociferó Drizzt.

El ruido de las descargas mentales sonó repetidamente entre el montón de cuerpos. La respuesta de *Guenhwyvar* fue un aullido lastimero más que un rugido.

Los ojos lila de Drizzt ardieron de furia. Dio un paso hacia la escalera antes de que Belwar recordara la solución.

—¡Espera! —exclamó el svirfnebli, sin disimular el alivio al ver que Drizzt daba media vuelta dispuesto a escucharlo. Belwar acercó su bolsa y la abrió—. ¡Utiliza esto!

Drizzt cogió la estatuilla de ónice y la dejó caer a sus pies.

—¡Vete, *Guenhwyvar*! —ordenó—. ¡Vete, regresa a la seguridad de tu casa!

El drow y Belwar ni siquiera podían ver a la pantera entre el grupo de desolladores, pero percibieron la súbita angustia de las criaturas incluso antes de que la niebla negra rodeara el amuleto.

Como si fuesen uno solo, los desolladores se volvieron en su dirección y se lanzaron sobre ellos.

—¡Encárgate de la puerta! —gritó Belwar.

Drizzt ya había recogido la estatuilla y corría en aquella dirección. Las puertas de hierro se cerraron con gran estrépito y el drow se apresuró a volver a colocar la barra. Varios de los soportes estaban rotos a causa de los golpes del capataz y la barra se había torcido, pero Drizzt se las apañó para sujetarla lo suficiente para demorar a los desolladores.

—Los otros esclavos no podrán escapar —señaló Drizzt.

—En su mayoría son globins y enanos grises —respondió Belwar.

—¿Y Clak?

El svirfnebli abrió los brazos en un gesto de resignación.

—Me dan mucha pena —gimió Drizzt, horrorizado por el destino de aquellas criaturas—. No existe en el mundo una tortura equiparable a las tenazas mentales de los desolladores.

—Es verdad, elfo oscuro —susurró Belwar.

Los desolladores golpearon las puertas, y Drizzt se apoyó en el metal para ayudar a la barra.

—¿Adonde iremos? —preguntó Belwar detrás de él.

Cuando el drow se volvió y miró la larga y angosta caverna, comprendió la confusión del capataz. Por lo menos había una docena de salidas, pero entre ellos y cada una de éstas se movían una multitud de esclavos aterrorizados o un grupo de desolladores.

A sus espaldas sonó un golpe muy fuerte, y las puertas cedieron unos cuantos centímetros.

—¡Echa a correr! —respondió Drizzt, arrastrando a Belwar.

Bajaron por una amplia escalinata y atravesaron un pasillo de suelo desigual, en busca de un camino que los alejara lo máximo posible del castillo.

—¡Cuidado con los peligros que nos rodean! —le recomendó Belwar—. ¡Sean esclavos o desolladores!

—¡Que se cuiden ellos! —replicó Drizzt con las cimitarras preparadas.

Con un golpe de la empuñadura, tumbó a un goblin que se interpuso en el camino, y un segundo después cortó los tentáculos de la cabeza de un illita cuando comenzaba a sorber los sesos de un duergar recapturado.

Entonces otro ex esclavo, un gigante, apareció delante del drow. Drizzt se lanzó sobre él, pero con la precaución de apartar las cimitarras.

—¡Clak! —gritó el capataz detrás de Drizzt.

—Al fon… fondo de… la… caverna —jadeó el oseogarfio con tanta dificultad que sus palabras casi no se entendían—. La me… mejor salida.

—Guíanos —dijo Belwar entusiasmado y con nuevas esperanzas.

Nada ni nadie podría detenerlos ahora que estaban los tres juntos.

Sin embargo, cuando el capataz siguió al gigante observó que Drizzt no los acompañaba. Su primer pensamiento fue que una descarga paralizante debía de haber afectado al drow, pero al volver junto a Drizzt, comprobó que la causa era otra.

En lo alto de una de las muchas escaleras que unían las cornisas, una figura solitaria hacía estragos entre los desolladores y los esclavos.

—Por todos los dioses —murmuró el svirfnebli, incrédulo, porque la habilidad del guerrero con las espadas le inspiró un profundo temor.

Los cortes precisos y la destreza en los movimientos de las dos espadas no tenían el mismo significado para Drizzt Do'Urden. Al contrario, para el joven elfo oscuro representaban algo familiar que lo llenó de dolor. Miró a Belwar con aire ausente y pronunció el nombre del único guerrero poseedor de tanta pericia, el único nombre que podía acompañar a aquella magnífica exhibición de esgrima.

—Zaknafein.

20

Padre

¿Cuántas mentiras le había contado la matrona Malicia? ¿Es que había algo que fuese verdad en la telaraña de engaños de la sociedad drow? ¡Su padre no había sido sacrificado a la reina araña! Zaknafein estaba allí, combatiendo ante sus ojos, utilizando las espadas con más habilidad que nunca.

—¿Quién es? —preguntó Belwar.

—Un guerrero drow —susurró Drizzt, casi sin poder hablar.

—¿Viene de tu ciudad, elfo oscuro? —quiso saber el enano—. ¿Lo han enviado detrás de ti?

—Es de Menzoberranzan —replicó Drizzt.

Belwar esperó más información, pero el joven estaba demasiado emocionado por la aparición de Zaknafein como para entrar en detalles.

—Debemos irnos —dijo el capataz después de una pausa.

—Deprisa —añadió Clak, que había vuelto junto a sus amigos. La voz del oseogarfio sonaba mucho más controlada, como si la presencia de los compañeros hubiese ayudado a la personalidad pek en la lucha interna—. Los desolladores preparan nuevas defensas. Han caído muchos esclavos.

—No —exclamó Drizzt, al tiempo que se apartaba del alcance de la mano-pica de Belwar—. ¡No lo dejaré!

—¡*Magga cammara*, elfo oscuro! —vociferó Belwar—. ¿Quién es?

—Zaknafein Do'Urden —chilló Drizzt, con una rabia igual o mayor que la del svirfnebli. Sin embargo, la voz se convirtió en un murmullo ahogado cuando añadió —: Mi padre.

Belwar y Clak no habían tenido tiempo de recuperarse del asombro cuando Drizzt ya subía por la escalera. En lo alto, el espectro se erguía entre los cuerpos sin vida de esclavos y desolladores que habían tenido la desgracia de cruzarse en su camino. Un poco más allá, en una comisa más elevada, varios desolladores huían del monstruo no muerto.

Zaknafein comenzó a perseguirlos, porque corrían hacia el castillo de piedra, en la misma dirección que el espectro había escogido desde el principio. Pero una alarma mágica sonó en el interior del espectro y lo obligó a volverse hacia la escalera.

Drizzt venía hacia él. Por fin había llegado la oportunidad del zin-carla. El propósito de la animación de Zaknafein estaba a punto de cumplirse.

—¡Maestro de armas! —gritó Drizzt, sin dejar de correr hacia su padre.

El joven drow no cabía en sí de alegría, sin comprender la realidad del monstruo

que tenía delante. Aun así, cuando Drizzt se acercó a Zak presintió que había alguna cosa rara. Quizá fue la luz extraña en los ojos del espectro lo que demoró el paso del joven. Quizá fue el hecho de que Zaknafein no respondió a la llamada.

Un segundo después, una estocada buscó su cuerpo.

En un acto reflejo consiguió parar el golpe con una cimitarra. Confuso, pensó que Zaknafein no lo había reconocido.

—¡Padre! —gritó—. ¡Soy Drizzt!

Una espada se lanzó a fondo mientras la segunda iniciaba una trayectoria circular para después lanzarse bruscamente contra el costado de Drizzt. Con idéntica rapidez, Drizzt paró el ataque de la primera espada y movió la otra horizontalmente para desviar a la segunda.

—¿Quién eres? —preguntó Drizzt desesperado, furioso.

La respuesta fue una lluvia de golpes. Drizzt se movió con la velocidad del rayo para rechazarlos, pero entonces Zaknafein lo sorprendió con un revés que consiguió apartar las cimitarras del joven al mismo tiempo. La segunda espada del espectro la siguió de cerca, en una estocada directa al corazón, que Drizzt no podía evitar de ninguna manera.

Desde el suelo, al pie de la escalera, Belwar y Clak gritaron angustiados, convencidos de que su amigo estaba a punto de morir.

Pero el momento de gloria de Zaknafein se vio frustrado por los instintos del cazador. Drizzt saltó a un lado anticipándose a la espada, y después se retorció para zambullirse por debajo de la estocada mortal. La punta de la espada abrió una herida muy dolorosa en la barbilla del joven. Cuando Drizzt completó la zambullida y se puso de pie en los escalones, no demostró ninguna preocupación por la herida. El joven se enfrentó otra vez a la encarnación de su padre con ojos llameantes de furia.

La agilidad de Drizzt sorprendió incluso a sus amigos, que ya lo habían visto combatir. Zaknafein avanzó sin perder un segundo, pero Drizzt ya estaba preparado antes de que el espectro llegara junto a él.

—¿Quién eres? —repitió Drizzt, esta vez con voz absolutamente tranquila—. ¿Qué eres?

El espectro gruñó y reanudó el ataque sin parar mientes. Convencido de que éste no era Zaknafein, Drizzt no desaprovechó la oportunidad. Recuperó la posición anterior, desvió una espada, y deslizó la cimitarra por el hueco mientras dejaba pasar al adversario. La hoja de Drizzt cortó la cota de malla y se hundió en los pulmones de Zaknafein, una herida que habría detenido a cualquier oponente mortal.

Pero Zaknafein no se detuvo. El espectro no necesitaba respirar ni sentía dolor. Zak se volvió hacia Drizzt y lo obsequió con una sonrisa tan malvada que habría arrancado el aplauso de la matrona Malicia.

Una vez más en lo alto de la escalera, Drizzt no salía de su asombro. Veía con

toda claridad las dimensiones del corte y también veía cómo, contra toda lógica, Zaknafein avanzaba sin siquiera parpadear.

—¡Aléjate! —gritó Belwar desde el pie de la escalera. Un ogro se lanzó contra el enano pero Clak lo detuvo y le aplastó la cabeza de un zarpazo.

—Debemos irnos —dijo Clak con tanta claridad que el capataz se volvió asombrado.

Belwar miró a su compañero. En aquel instante crítico, Clak se había recuperado casi totalmente del hechizo polimórfico del mago y volvía a ser un pek.

—Las piedras me dicen que los desolladores se reagrupan en el castillo — explicó Clak, y el svirfnebli no se sorprendió de que Clak pudiese escuchar las voces de las piedras—. No tardarán en salir . —añadió el oseogarfio—, y acabarán con todos los esclavos que encuentren en la caverna.

Belwar no dudaba de la veracidad de la información, pero para él la lealtad pesaba más que la seguridad personal.

—No podemos abandonar al drow —masculló entre dientes.

Clak asintió y persiguió a un grupo de enanos grises que avanzaba hacia ellos.

—¡Corre, elfo oscuro! —chilló Belwar—. ¡Se nos acaba el tiempo!

Drizzt no oyó la llamada de su amigo. Tenía puesta toda su atención en el maestro de armas, el monstruo que personificaba a su padre. De las muchas crueldades cometidas por la matrona Malicia, aquélla era la peor de todas. Malicia había pervertido la única cosa en el mundo de Drizzt que había llegado a estimar. Ya había sufrido lo indecible cuando supo que Zaknafein estaba muerto.

Y ahora esto.

Era más de lo que el joven drow podía soportar. Quería luchar contra este monstruo con todas sus fuerzas, y el espectro, cuyo único fin era esta batalla, compartía sus deseos.

Ninguno de los dos advirtió que un desollador, amparado en la oscuridad al final de la plataforma, había descendido detrás de Zak.

—Ven, monstruo de la matrona Malicia —gruñó Drizzt, afilando las cimitarras— Ven y prueba mis aceros.

Zaknafein se detuvo a unos pocos pasos de distancia y volvió a sonreír. Con las espadas en alto, el espectro dio otro paso.

El desollador soltó su descarga.

El cono de energía alcanzó a los dos rivales. Zaknafein no resultó afectado; en cambio Drizzt recibió el impacto de lleno. Lo envolvió la oscuridad, y se le cerraron los ojos. Lo último que oyó fue el ruido de las cimitarras al chocar contra el suelo.

Zaknafein rugió victorioso, entrechocó las espadas, y avanzó dispuesto a rematar al drow caído.

Belwar gritó, pero fue el monstruoso aullido de protesta de Clak el que sonó más

fuerte, por encima del estrépito de la batalla. Todo lo que Clak sabía como pek volvió a él cuando vio que la muerte se cernía sobre el drow. La identidad pek surgió quizá con más fuerza que nunca en toda su vida anterior.

Al ver que tenía a la víctima indefensa al alcance de sus espadas, Zaknafein se abalanzó… y se estrelló de cabeza contra una pared de piedra surgida de la nada. El espectro retrocedió con el rostro demudado por la ira. Arañó la pared y la golpeó con las espadas; era sólida y absolutamente real. El muro le impedía llegar a la escalera y a su presa.

Al pie de la escalera, Belwar miró a Clak, estupefacto. Había oído comentar que algunos peks eran capaces de crear paredes de piedra.

—¿Has sido…? —tartamudeó el capataz.

El pek atrapado en el cuerpo del oseogarfio no se molestó en contestar. Clak subió la escalera en cuatro zancadas y levantó a Drizzt entre sus enormes brazos. Incluso se ocupó de recoger las cimitarras antes de descender a la carrera.

—¡Corre! —le ordenó Clak al svirfnebli—. ¡Si quieres salvar la vida, Belwar Dissengulp, corre!

El enano echó a correr sin protestar. Clak se encargó de despejar el camino hacia la salida del fondo —nadie se atrevió a interponerse ante el monstruo enfurecido—, y el capataz, con sus cortas piernas de svirfnebli y una de ellas herida, se vio en dificultades para seguirlo.

Mientras tanto, detrás de la pared, Zaknafein sólo podía pensar que el desollador, el mismo que había disparado contra Drizzt, era responsable del obstáculo. Con un grito de odio se volvió hacia el illita.

Sonó una segunda descarga mental.

Zaknafein dio un salto y cortó los pies del desollador. El herido levitó más alto y envió un mensaje telepático a sus compañeros pidiendo ayuda.

El maestro de armas no podía darle alcance y, rodeado ahora por otros desolladores que habían acudido en auxilio del primero, no podía preparar su hechizo de levitación. Zaknafein culpaba al illita de su fracaso y no estaba dispuesto a dejarlo escapar. Arrojó la espada con la misma precisión de una lanza.

El illita miró a Zaknafein, incrédulo, después a la hoja clavada en su pecho y comprendió que su vida había llegado al final.

Los desolladores corrieron hacia Zaknafein, sin dejar de disparar los conos de energía paralizante. Al espectro sólo le quedaba una espada, pero acabó con sus oponentes, descargando sus frustraciones contra sus horribles cabezas de pulpo.

Drizzt había escapado… por ahora.

21

Perdido y hallado

—Alabada sea Lloth —tartamudeó la matrona Malicia, al sentir el lejano entusiasmo del espectro—. ¡Ha encontrado a Drizzt!

La madre matrona miró a un lado y después al otro, y las tres hijas retrocedieron ante el tremendo poder de las emociones que le desfiguraban el rostro.

—¡Zaknafein ha encontrado a vuestro hermano!

Maya y Vierna intercambiaron una sonrisa, complacidas de que por fin estuviese a punto de concluir la terrible experiencia. Desde la reanimación del zin-carla, casi no se atendían las actividades normales y necesarias en la casa Do'Urden, y la nerviosa madre se había vuelto cada vez más introvertida, preocupada únicamente por la cacería del espectro.

En el otro extremo de la antesala Briza también sonreía, pero cualquiera habría podido ver que en realidad era una mueca de desilusión.

Para suerte de la hija mayor, la matrona Malicia estaba demasiado absorta en los episodios que ocurrían a centenares de kilómetros de Menzoberranzan como para fijarse en ella. La madre matrona se hundió en el trance meditativo y saboreó cada mendrugo de rabia que emanaba del espectro, en el conocimiento de que el hijo blasfemo era su destinatario. La respiración de Malicia se convirtió en un jadeo mientras Zaknafein y Drizzt libraban el duelo, y de pronto la madre matrona casi dejó de respirar.

Algo había detenido a Zaknafein

—¡No! —gritó Malicia, que abandonó el trono de un salto. Miró a su alrededor, buscando a alguien a quien golpear o algo que arrojar—. ¡No! —repitió—. ¡No puede ser!

—¿Drizzt ha escapado? —preguntó Briza, esforzándose por no descubrir su satisfacción ante un posible fracaso.

La furiosa mirada de Malicia la puso sobre aviso de que su tono podía haberla traicionado.

—¿El espectro ha sido destruido? —gritó Maya, angustiada.

—No, destruido no —contestó Malicia, con un ligero temblor en la voz—. ¡Pero una vez más, tu hermano ha escapado!

—¡Todavía es prematuro decir que el zin-carla ha fracasado! —proclamó Vierna, con la intención de consolar a la madre.

—¡El espectro lo sigue de cerca! —añadió Maya, al comprender el propósito de Vierna.

Malicia se dejó caer en el trono y se enjugó el sudor de los ojos.

—Dejadme —ordenó a las hijas.

No quería que la vieran en un estado tan lamentable. Sabía que el zin-carla le robaba la vida, pues todos los pensamientos y las esperanzas de su existencia dependían del éxito del espectro.

Cuando la dejaron sola, Malicia encendió una vela y buscó su valioso espejo. En el transcurso de las últimas semanas había adquirido un aspecto cadavérico. Apenas si había comido, y las profundas arrugas provocadas por la desazón marcaban la piel que antes había sido tersa y suave como la seda. Por su apariencia se podía pensar que había envejecido un siglo en un par de meses.

—Me convertiré en otra matrona Baenre —susurró disgustada—, fea y marchita.

Quizá por primera vez en toda su vida, Malicia se preguntó si tenía sentido la búsqueda incesante del poder y el favor de la despiadada reina araña. Pero descartó estas reflexiones al instante porque no era momento de comenzar a lamentarse por tonterías. Gracias a su fuerza y devoción, Malicia había conseguido convertir su casa en una de las familias gobernantes y había conseguido un asiento en el consejo regente.

De todos modos, se encontraba al borde de la desesperación, casi destrozada por las tensiones de los últimos años. Una vez más se limpió el sudor de los ojos y se miró en el espejo.

Se había convertido en una ruina.

La culpa la tenía Drizzt, se recordó a sí misma. Las acciones de su hijo menor habían enfadado a la reina araña; su comportamiento sacrílego había significado la desgracia de Malicia.

—Atrápalo, espectro —murmuró la madre matrona con una mueca de odio.

En aquel momento, no pensaba en el futuro que podía depararle la reina araña.

Más que ninguna otra cosa en el mundo, la matrona Malicia Do'Urden quería ver muerto a Drizzt.

Corrieron a ciegas por los enrevesados túneles, confiados en que no encontrarían más monstruos que les cortaran el paso. Con un peligro tan real a sus espaldas, los tres compañeros no podían permitirse las precauciones habituales.

Pasaron las horas sin que dejaran de correr. Belwar, más viejo que sus amigos y obligado por sus cortas piernas a dar dos pasos por cada uno de Drizzt y tres por uno de Clak, se cansó primero, pero esto no demoró al grupo. Clak cargó a hombros con el capataz y prosiguieron la marcha.

No sabían cuántos kilómetros habían recorrido cuando por fin hicieron una primera parada para descansar. Drizzt, silencioso y melancólico durante toda la carrera, se apostó en la entrada de la pequeña cueva que había escogido como

refugio.

Al ver el profundo dolor de su amigo, Belwar se acercó para consolarlo.

—¿No era lo que esperabas, elfo oscuro? —le preguntó el capataz con voz suave. No obtuvo respuesta, pero consciente de que Drizzt necesitaba desahogarse, Belwar insistió—: Conocías al drow de la caverna. ¿Creías que era tu padre?

Drizzt miró furioso al svirfnebli, y al cabo de un segundo suavizó su expresión al comprender la preocupación de Belwar.

—Zaknafein —explicó Drizzt—. Zaknafein Do'Urden, mi padre y maestro. Fue él quien me enseñó todo lo que sé de esgrima y de la vida. Zaknafein fue mi único amigo en Menzoberranzan, el único drow que compartió mis creencias.

—Intentó matarte —afirmó Belwar, sin más. Drizzt torció el gesto, y el capataz se apresuró a ofrecerle una pequeña esperanza—. Quizá no te reconoció.

—Él era mi padre —repitió Drizzt—, mi compañero más íntimo durante dos décadas.

—Entonces, ¿por qué, elfo oscuro?

—Aquél no era Zaknafein —replicó Drizzt—. Zaknafein está muerto; mi madre lo dio en sacrificio a la reina araña.

—*Magga cammara* —susurró Belwar, horrorizado por la revelación referente a los padres de Drizzt.

La franqueza con que el joven había explicado el espantoso crimen llevó al capataz a creer que el sacrificio de Malicia no era algo poco habitual en la ciudad drow. Un escalofrío sacudió al enano, pero dominó la repulsión por el bien del amigo atormentado.

—Todavía no sé qué monstruo ha reencarnado la matrona Malicia en el cuerpo de Zaknafein —prosiguió Drizzt, sin fijarse en la incomodidad de su amigo.

—En cualquier caso, es un guerrero formidable —comentó el enano.

Esto era exactamente lo que preocupaba a Drizzt. El drow contra el que había luchado en la caverna de los desolladores tenía la precisión y el estilo inconfundible de Zaknafein Do'Urden. Racionalmente, Drizzt podía negar que Zaknafein hubiese sido capaz de atacarlo, pero en el fondo de su corazón sabía que aquel monstruo era su padre.

—¿Cómo acabó? —preguntó Drizzt después de una larga pausa.

Belwar lo miró intrigado.

—La pelea —añadió Drizzt—. Sólo recuerdo la aparición del desollador.

El svirfnebli encogió los hombros y miró en dirección a Clak.

—Pregúntale a él —contestó el capataz—. Una pared de piedra apareció de pronto entre tú y el enemigo, pero no me preguntes cómo llegó hasta allí.

Clak escuchó la conversación de los compañeros y se acercó.

—Yo la puse allí —dijo, con la voz todavía bien clara.

—¿Utilizando los poderes de los peks? —inquirió Belwar.

El enano conocía las habilidades de los peks con la piedra, aunque no con suficiente detalle para comprender del todo lo que había hecho Clak.

—Somos una raza pacífica —manifestó Clak, convencido de que tal vez ésta era la última oportunidad para hablarle a los amigos de cómo era su gente. Por ahora mantenía la personalidad pek, pero ya comenzaba a notar que los instintos básicos del oseogarfio implantados por el hechizo polimórfico volvían por sus fueros—. Nuestro único deseo es trabajar la piedra. Es nuestro único objetivo en la vida. Y esta simbiosis con la tierra viene acompañada de un cierto poder. Las piedras nos hablan y nos ayudan en el trabajo.

—Como el elemental terrestre que una vez lanzaste contra mí—le recordó Drizzt a Belwar, con gesto severo.

El enano rió avergonzado.

—No —dijo Clak, dispuesto a no desviarse del tema—. Los enanos de las profundidades también pueden utilizar los poderes de la tierra, aunque su relación es diferente. El amor que los svirfneblis sienten por la tierra es sólo una de sus varias definiciones de la felicidad. —Clak desvió la mirada y observó la pared de piedra—. Los peks somos hermanos de la tierra. Nos ayudamos como una muestra de cariño.

—Hablas de la tierra como si fuese un ser vivo —comentó Drizzt, no en un tono de burla sino de curiosidad.

—Lo es, elfo oscuro —intervino Belwar, imaginándose cómo debía de ser Clak antes de su encuentro con el mago—, para aquellos que pueden escucharla.

Clak movió el enorme pico para expresar su asentimiento.

—Los svirfneblis pueden oír el canto lejano de la tierra —dijo—. Los peks hablamos con ella directamente.

Todo esto sobrepasaba la capacidad de comprensión de Drizzt. No dudaba de la sinceridad de las palabras de los compañeros, pero los elfos oscuros no tenían una relación con las piedras de la Antípoda Oscura equiparable a la de los svirfneblis y peks. En cualquier caso, si Drizzt necesitaba alguna prueba de lo dicho por Belwar y Clak, no tenía más que recordar la batalla contra el elemental terrestre invocado por el capataz, o imaginar la pared que había surgido de la nada para impedir el paso a sus enemigos en la caverna de los desolladores.

—¿Qué te dicen ahora las piedras? —le preguntó Drizzt a Clak—. ¿Hemos dejado atrás a nuestros perseguidores?

Clak se acercó a la pared y apoyó una oreja contra la piedra.

—Las palabras suenan confusas —respondió, con un tono quejumbroso.

Los compañeros comprendieron lo que aquello significaba. La tierra hablaba con la claridad de siempre; era el oído de Clak el que perdía capacidad ante el inminente retorno del oseogarfio.

—No escucho ruidos de persecución —añadió Clak—, pero no puedo confiar en mis oídos.

De pronto soltó un gruñido y se retiró al extremo más apartado de la cueva. Drizzt y Belwar intercambiaron una mirada de preocupación y después lo siguieron.

—¿Qué ocurre? —se atrevió a preguntarle el enano al oseogarfio aunque sabía la respuesta.

—Me hundo —contestó Clak, y el chirrido en su voz acentuó la verdad del hecho —. En la caverna de los desolladores, era pek más pek que nunca en toda mi vida. Era pek total. Era la tierra.

El oseogarfio advirtió que Belwar y Drizzt no le comprendían

—La pa… pared —intentó explicar Clak—. Crear una pared como aquélla es algo que sólo un grupo de peks ancianos puede conseguir, trabajando unidos a lo largo de un ritual muy complejo. —Clak hizo una pausa y sacudió la cabeza violentamente como si quisiera arrojar fuera la personalidad del oseogarfio. Golpeó la pared con una de sus garras y se forzó a continuar—: Fui capaz de hacerlo solo. ¡Me convertí en piedra y no tuve más que levantar una mano para cerrar el paso a los enemigos de Drizzt!

—Y ahora lo pierdes —dijo el drow con suavidad—. El pek se pierde otra vez, sepultado por los instintos del oseogarfio.

Clak desvió la mirada y golpeó la pared como única respuesta. El gesto le dio un poco de consuelo, y lo repitió una y otra vez, en una cadencia, como si así pudiese conservar algo de su auténtica personalidad.

Drizzt y Belwar salieron de la cueva y esperaron en el túnel para que el gigante pudiese estar solo. Al cabo de un rato, notaron que había cesado el golpeteo, y Clak asomó la cabeza, con los ojos anegados por el llanto. Sus palabras balbucientes estremecieron a los compañeros porque no podían negar su razón ni su deseo.

—Por fa… favor, ma… matadme.

Quinta parte

Espíritu

El espíritu no se puede aplastar ni destruir. Una víctima en las garras de la desesperación puede sentir lo contrario, y desde luego al «amo» de la víctima le gustaría creer que es así. Pero lo cierto es que el espíritu permanece, algunas veces enterrado pero nunca eliminado del todo.

Éste es el falso supuesto del zin-carla y el peligro de semejante animación emocional. He llegado a saber que las sacerdotisas lo consideran el mayor regalo que puede ofrecer la reina araña, la deidad que adoran los drows. Opino lo contrario. Lo correcto es decir que el zin-carla es la mayor mentira de Lloth.

Los poderes físicos del cuerpo no pueden ser separados de la racionalidad de la mente y de las emociones del corazón. Forman una unidad, la integración en un único ser. Es en la armonía de estas tres cosas —mente, cuerpo y corazón— en donde encontramos al espíritu.

¿Cuántos tiranos lo han intentado? ¿Cuántos gobernantes han pretendido reducir a sus súbditos a meros instrumentos para su beneficio personal? Roban el amor y las creencias de su gente. Pretenden robarle el espíritu.

Su pretensión está inevitablemente condenada al fracaso. Esto es lo que quiero creer. Si se apaga la luz del espíritu, sólo queda la muerte, y el tirano no saca ningún provecho de un reino sembrado de cadáveres.

Pero la llama del espíritu es algo resistente, indómita, porfiada. Para desilusión del tirano, siempre conseguirá sobrevivir, al menos en algunos.

Entonces, ¿dónde estaba Zaknafein, mi padre, cuando inició la búsqueda para destruirme? ¿Dónde estaba yo en los años de soledad pasados en las profundidades de la Antípoda Oscura, cuando el cazador en que me había convertido cegaba mi corazón y guiaba mi espada a menudo en contra de mis pensamientos conscientes?

Ahora comprendo que estuvimos allí todo el tiempo, sepultados pero no muertos.

Espíritu. En todos los idiomas de los Reinos, en la superficie y en la Antípoda Oscura, en todo tiempo y lugar, la palabra suena a fuerza y decisión. Es la fuerza del héroe, la madre de la resistencia, y la armadura del pobre. No puede ser aplastado ni destruido.

Esto es lo que quiero creer.

Drizzt Do'Urden

22

Sin rumbo

La estocada fue tan rápida que el esclavo goblin ni siquiera pudo gritar de terror. Cayó de bruces, muerto antes de tocar el suelo. Zaknafein pasó sobre el cadáver y siguió adelante; el camino hasta la salida trasera de la angosta caverna, a unos diez metros de distancia, aparecía despejado.

Mientras el guerrero no muerto dejaba atrás a la última víctima, un grupo de desolladores entró en la caverna delante mismo del espectro. Zaknafein soltó un gruñido pero no se desvió ni demoró el paso. Su lógica y sus zancadas eran directas; Drizzt había pasado por esa salida, y él lo seguiría.

Cualquier cosa que se interpusiese caería ante su espada.

¡Dejad que éste siga su camino! —dijo un mensaje telepático desde varios puntos de la caverna, procedente de otros desolladores que habían visto a Zaknafein en acción.

¡No podéis derrotarlo! ¡Dejad que el drow se marche!

Los desolladores ya tenían demasiadas pruebas de la eficacia mortal de las espadas del espectro: más de una docena de sus camaradas habían muerto a manos de Zaknafein.

El nuevo grupo que se enfrentaba a Zaknafein respondió inmediatamente a los avisos telepáticos. Los integrantes se apartaron a toda prisa, excepto uno.

La raza illita basaba su existencia en el pragmatismo fundado en enormes fuentes de conocimientos comunes. Los desolladores consideraban que las emociones primarias como el orgullo eran un defecto mortal, y no se equivocaban.

El desollador solitario lanzó una descarga mental contra el espectro, decidido a no permitir que nadie escapara.

Un segundo después, el tiempo que tardó la estocada, Zaknafein pisó el pecho del illita caído y atravesó la salida.

Ni uno solo de los demás desolladores hizo nada por impedirlo.

Zaknafein se puso en cuclillas y escogió cuidadosamente el rumbo a seguir. Drizzt había pasado por este túnel; el rastro era fresco. Pero aun así, en su concienzuda persecución, tendría que detenerse con frecuencia a comprobar las huellas. Zaknafein no podía moverse tan deprisa como su presa.

En cambio, a diferencia de Zaknafein, Drizzt necesitaba descansar.

—¡Alto!

El tono de la orden de Belwar no dio lugar a discusión.

Drizzt y Clak se detuvieron en el acto, preguntándose a qué podría deberse la alarma del capataz.

El enano se adelantó y apoyó una oreja contra la pared de piedra.

—Botas —susurró, señalando la roca—. En el túnel paralelo.

Drizzt se unió a su amigo y escuchó atentamente, pero a pesar de que sus sentidos eran más agudos de lo habitual entre los elfos oscuros, no estaba tan capacitado como el enano para entender las vibraciones de la piedra.

—¿Cuántas? —preguntó.

—Pocas —contestó Belwar, que se encogió de hombros para dar a entender que sólo era un cálculo aproximado.

—Siete —dijo Clak desde unos pasos más allá, con voz clara y firme—. Duergars…, enanos grises que escapan de los desolladores como nosotros.

—¿Cómo puedes…?

Drizzt se interrumpió al recordar lo que Clak le había dicho referente a los poderes de los peks.

—¿Los túneles se cruzan? —le preguntó Belwar al oseogarfio—. ¿Podemos eludir a los duergars?

Clak se volvió hacia la piedra para buscar las respuestas.

—Los túneles se juntan un poco más adelante —repuso—, y después continúan como uno solo.

—Entonces, si nos quedamos aquí, es probable que los enanos grises pasen de largo —opinó Belwar.

Drizzt no quedó muy convencido del razonamiento del svirfnebli.

—Los duergars y nosotros tenemos un enemigo común —señaló Drizzt. De pronto se le iluminaron los ojos, al ocurrírsele una idea—. ¿No podríamos ser aliados?

—Si bien a menudo los duergars y los drows viajan juntos, los enanos grises no suelen aliarse con los svirfneblis —le recordó Belwar—. ¡Y creo que tampoco con los oseogarfios!

—Esta situación no tiene nada de normal —se apresuró a decir el elfo—. Si los duergars escapan de los desolladores, entonces es probable que estén mal equipados y desarmados. Quizás agradecerían formar una alianza, para beneficio de los dos grupos.

—No creo que se muestren tan amistosos como piensas —manifestó Belwar con un tono sarcástico—, aunque reconozco que no es fácil defenderse en este túnel angosto, más apropiado para el tamaño de un duergar que para las espadas de hoja larga de los drows o de los brazos todavía más largos de un oseogarfio. Si los duergars retroceden cuando lleguen al cruce, tendríamos que pelear en un terreno

favorable para ellos.

—Entonces vayamos al lugar donde se cruzan los túneles —propuso Drizzt—, y veamos qué pasa.

Los tres compañeros no tardaron en llegar a una pequeña caverna ovalada. Otro túnel, el que recorrían los enanos grises, desembocaba casi unido al de los compañeros, y un tercer pasadizo se abría al final del recinto. Los amigos atravesaron la caverna y buscaron la protección de las sombras del túnel más lejano mientras el ruido de las botas sonaba cada vez más cerca.

Al cabo de unos instantes, los siete duergars entraron en la cámara oval. Tenían un aspecto lamentable, tal como había sospechado el elfo oscuro, pero no iban desarmados. Tres llevaban garrotes, dos esgrimían espadas, otro una daga, y el último dos grandes piedras.

Drizzt contuvo a sus amigos y salió al encuentro de los extraños. Si bien ninguna de las dos razas sentía mucho aprecio por la otra, los drows y los duergars a menudo formaban alianzas para beneficio mutuo. Drizzt pensó que las conversaciones serían más fáciles si actuaba solo.

La súbita aparición sorprendió a los cansados enanos grises. Corrieron frenéticos de un lado para otro, preocupados sólo en formar una línea de defensa. Esgrimieron las espadas y los garrotes, y el duergar de las piedras levantó un brazo, listo para arrojar el proyectil.

—Salud, duergars —dijo Drizzt, con la esperanza de que los enanos grises comprendieran la lengua drow.

Sus manos descansaban en las empuñaduras de las cimitarras envainadas; sabía que podía desenfundarlas con tiempo de sobra si era necesario.

—¿Quién eres tú? —preguntó uno de los duergars armado con espada en un lenguaje drow vacilante pero comprensible.

—Un refugiado como vosotros —contestó Drizzt—, que escapa de los malvados desolladores mentales.

—Entonces sabes que tenemos prisa —gruñó el enano—. ¡Apártate de nuestro camino!

—Te ofrezco una alianza —dijo Drizzt, sin moverse—. Sin duda cuantos más seamos, mejor podremos defendernos cuando lleguen los desolladores.

—Uno más no significa gran cosa —replicó el duergar, obcecado.

Detrás de él, el enano de las piedras balanceó el brazo en un gesto de amenaza.

—Pero tres hacen una diferencia —comentó Drizzt sin perder la calma.

—¿Tienes amigos? —preguntó el duergar, en un tono más conciliador. Miró en todas direcciones, preocupado por la posibilidad de una emboscada—. ¿Son drows?

—No —respondió Drizzt.

—¡Lo he visto! —gritó alguien del grupo, en lengua drow, antes de que Drizzt

pudiese añadir más detalles—. ¡Escapó acompañado del monstruo con pico y el svirfnebli!

—¡Un enano de las profundidades! —El líder de los duergars escupió a los pies de Drizzt—. ¡Ése no es amigo de los duergars ni de los drows!

Drizzt no habría tenido ningún inconveniente en aceptar el fracaso de la oferta, y que cada uno siguiese su camino en paz. Pero los enanos grises estaban dispuestos a hacer honor a su bien merecida fama de belicosos y poco inteligentes. Con los desolladores a la zaga, lo que menos necesitaba este grupo de duergars era buscarse más enemigos.

Una roca voló en dirección a la cabeza de Drizzt. Se alzó una cimitarra y la desvió de la trayectoria.

—*Bivrip!* —gritó el capataz en el túnel.

Belwar y Clak aparecieron a la carrera, sin sorprenderse por el súbito cambio de la situación.

En la Academia drow, Drizzt, como todos los elfos oscuros, había pasado meses estudiando el comportamiento y las técnicas de combate de los enanos grises. Aquella preparación lo salvó ahora, porque fue el primero en pasar a la ofensiva: con un hechizo sencillo envolvió a los siete oponentes en las inofensivas llamas del fuego fatuo.

Casi al mismo tiempo, tres enanos desaparecieron de la vista, gracias a sus talentos innatos para la invisibilidad. Sin embargo, las llamas púrpuras marcaban las siluetas de los duergars invisibles.

Una segunda roca atravesó el espacio para estrellarse contra el pecho de Clak. El monstruo acorazado habría sonreído ante el ridículo ataque si los picos le hubiesen permitido hacerlo, y Clak continuó su carga en línea recta contra los enanos.

El lanzador de la piedra y el poseedor de la daga se apartaron a toda prisa porque no tenían armas capaces de detener al gigante. Como había otros enemigos más a mano, Clak los dejó ir. La pareja rodeó la caverna y fue en busca de Belwar, convencidos de que sería un rival menos difícil.

El golpe de la mano-pica detuvo bruscamente la arremetida. El duergar desarmado se lanzó hacia delante en un intento por sujetar el brazo antes de que pudiese iniciar el revés. Belwar previo el intento y atacó con la mano-martillo, golpeando al enano gris en pleno rostro. Volaron chispas, los huesos se quebraron, y ardió la piel gris. El duergar dio un salto y se retorció, desesperado, con las manos en la cara destrozada.

El enano de la daga perdió todo el entusiasmo.

Los duergars invisibles buscaron a Drizzt. Gracias a las llamas púrpura, Drizzt podía ver los movimientos de estos dos que llevaban espadas. Pero Drizzt se encontraba en una clara desventaja, pues no alcanzaba a distinguir las fintas y las

estocadas. Retrocedió para separarse de sus compañeros.

Presintió un ataque y movió una cimitarra para parar el golpe. Sonrió satisfecho cuando oyó el ruido de los aceros. El enano gris se hizo visible por un instante, para mostrarle al drow su perversa sonrisa, y desapareció otra vez.

—¿Cuántas más crees que podrás detener? —le preguntó el otro duergar invisible, en tono de mofa.

—Más de las que tú crees —replicó Drizzt, y entonces fue su turno para sonreír.

Lanzó un globo de oscuridad que envolvió a los tres combatientes, con lo que privó a los duergars de su ventaja.

En el furor de la batalla, los instintos del oseogarfio dominaron totalmente a Clak. El gigante no comprendía el significado de la aureola púrpura que marcaba el tercer duergar invisible, y por lo tanto cargó contra los otros dos enanos grises armados con garrotes.

Antes de que el oseogarfio pudiese alcanzarlos, un garrote le golpeó la rodilla, y el duergar invisible rió satisfecho. Los otros dos comenzaron a esfumarse, pero Clak no les prestó atención. El bastón invisible descargó un segundo golpe, esta vez en el muslo.

Poseído por los instintos de una raza poco dada a las sutilezas, el oseogarfio aulló y se dejó caer para enterrar las llamas púrpuras bajo su enorme pecho. Clak utilizó el torso como un martillo hasta que se convenció de que había aplastado al enemigo invisible.

En aquel instante una lluvia de garrotazos se abatió contra la nuca del oseogarfio.

El duergar de la daga no era un novato en estas lides. Controlaba los ataques para obligar a Belwar, con sus armas más pesadas, a tomar la iniciativa. Los enanos de las profundidades odiaban a los duergars tanto como éstos los odiaban a ellos, pero el capataz no era tonto. Movía la mano-pica sólo lo suficiente para mantener a raya a su rival, al tiempo que mantenía preparada la mano-martillo.

Así, los dos se limitaron a las fintas, dispuestos a esperar que fuese el otro quien cometiera el primer error. Cuando el oseogarfio gritó de dolor, y con Drizzt fuera de la vista, Belwar se vio forzado a actuar. Se abalanzó, simulando un tropiezo, y lanzó un golpe con la mano-martillo al tiempo que bajaba la mano-pica.

El duergar advirtió la estratagema, pero no podía desaprovechar el hueco en la defensa del svirfnebli. La daga se deslizó por encima de la mano-pica en línea recta a la garganta de Belwar.

El capataz se echó hacia atrás con idéntica rapidez y levantó una pierna para descargar un puntapié que rozó la barbilla del duergar. El enano gris no se detuvo y se zambulló sobre el enano que caía, con la daga siempre adelante.

Belwar levantó la mano-pica sólo una fracción de segundo antes de que el arma encontrara su garganta. El svirfnebli consiguió apartar el brazo del atacante, pero el

mayor peso del duergar los mantuvo unidos, con los rostros separados por un par de centímetros.

—¡Ya te tengo! —gritó el duergar.

—¡Toma esto! —replicó Belwar, librando la mano-martillo lo suficiente para aporrear las costillas del rival.

El duergar respondió con un cabezazo en la cara de Belwar, y éste le mordió la nariz. Los combatientes rodaron por el suelo, en medio de grandes gritos, y valiéndose de cualquier arma disponible.

Por el ruido de las espadas, cualquier observador ubicado fuera del globo de oscuridad de Drizzt habría creído que se enfrentaban una docena de rivales, pero el ritmo frenético era sólo obra de Drizzt Do'Urden. En este tipo de situaciones, en la lucha a ciegas, el drow sabía que el mejor método de combate era mantener las espadas lo más apartadas posible del cuerpo. Las cimitarras cortaban el aire implacables y en perfecta armonía, presionando constantemente a los dos enanos grises.

Cada brazo se ocupaba de un oponente, de forma tal que mantenían a los duergars clavados en su sitio delante de Drizzt. El drow sabía que, si dejaba que alguno de los dos se situara en un flanco, tendría graves dificultades.

Con cada pase de cimitarras había un tañido metálico, y a medida que transcurrían los segundos, Drizzt conseguía más información referente a las habilidades y estrategias de ataque de los rivales. En las profundidades de la Antípoda Oscura, Drizzt había luchado a ciegas muchas veces, e incluso había empleado una capucha en su duelo contra un basilisco.

Sorprendidos por la increíble velocidad de los ataques del drow, los duergars no podían hacer otra cosa que mover las espadas de un lado a otro y rogar que una cimitarra no se colara por los huecos.

El ruido del choque de las espadas era incesante mientras los dos enanos grises se esforzaban en las paradas y fintas. Entonces se oyó el sonido que esperaba Drizzt, el de una cimitarra hundida en la carne. Un instante después, una espada repiqueteó sobre la piedra y su dueño herido cometió el error fatal de gritar de dolor.

El yo cazador de Drizzt salió a la superficie. Se centró en el grito, y la cimitarra lanzó una estocada que destrozó los dientes del enano gris y le atravesó la cabeza.

El cazador se volvió furioso hacia el otro duergar. Las cimitarras iniciaron una serie de molinetes y entonces una se lanzó a fondo, tan rápido que resultaba imposible desviarla. Alcanzó al enano en el hombro y le abrió una herida muy profunda.

—¡Me rindo! ¡Me rindo! —chilló el enano gris, que no quería correr la suerte de su compañero. Drizzt oyó cómo caía la espada al suelo—. ¡Por favor, elfo oscuro!

Las palabras del duergar aplacaron los instintos del cazador.

—Acepto tu rendición —respondió Drizzt.

Se acercó a su oponente y apoyó la punta de la cimitarra contra el pecho del enano gris. Juntos, salieron de la oscuridad creada por el hechizo de Drizzt.

Clak ya no podía soportar más el terrible dolor en la cabeza, aumentado por cada nuevo garrotazo. El oseogarfio soltó un aullido bestial y, apartándose del duergar aplastado, buscó a sus torturadores.

Un garrote duergar lo golpeó otra vez, pero Clak ya no sentía el dolor. Hundió una garra en el contorno púrpura y destrozó el cráneo del enano invisible. Casi al instante éste se hizo visible, porque la agonía de la muerte le impedía mantener la concentración necesaria para conservar la invisibilidad.

El último duergar intentó escapar, pero el oseogarfio lo superó en rapidez. Clak sujetó al enano gris con una garra y lo levantó por encima de la cabeza. Con un chillido que parecía el graznido de un ave de rapiña furiosa, el oseogarfio lanzó al rival invisible contra la pared. El cadáver del duergar apareció destrozado al pie del muro.

Ya no quedaban rivales para el oseogarfio, pero Clak no tenía suficiente. En aquel instante, Drizzt y el duergar herido emergieron de la oscuridad, y el gigante se arrojó sobre ellos.

Atento al combate que mantenía Belwar, Drizzt no advirtió las intenciones de Clak hasta que oyó el grito aterrorizado del prisionero.

Para entonces, ya era demasiado tarde.

Drizzt vio cómo la cabeza del enano gris volaba de regreso al globo de oscuridad.

—¡Clak! —protestó el drow, airado.

Después se agachó y retrocedió de un salto para salvar la vida ante el imprevisto ataque por parte de su amigo.

Al ver otra presa cercana, el oseogarfio no siguió a Drizzt al globo de oscuridad donde había buscado refugio. Belwar y el duergar de la daga estaban demasiado entretenidos con su combate y no se dieron cuenta de la presencia del gigante enloquecido. Clak tendió los brazos, sujetó a los contendientes y los lanzó al aire. El enano gris tuvo la desgracia de bajar primero y, de un puñetazo, Clak lo envió a estrellarse contra el otro extremo de la caverna. Belwar habría corrido la misma suerte de no haber sido porque las cimitarras cruzadas interceptaron el segundo golpe del oseogarfio.

La fuerza descomunal de Clak arrastró a Drizzt, pero la parada demoró el golpe lo suficiente como para que Belwar llegara al suelo. De todos modos, el capataz chocó violentamente contra la piedra y tardó un buen rato en reaccionar.

—¡Clak! —gritó Drizzt otra vez al ver que el gigante se disponía a aplastar al svirfnebli de un pisotón.

El drow apeló a toda su agilidad y rapidez para rodear al oseogarfio, tirarse al

suelo, y buscar las rodillas de Clak, como había hecho en el primer encuentro. En su intento por pisotear al enano caído, Clak ya estaba un poco fuera de equilibrio y Drizzt lo tumbó sin mucha dificultad. De inmediato, el guerrero drow se montó sobre el pecho del monstruo y deslizó la punta de la cimitarra entre los acorazados pliegues del cuello de Clak.

Drizzt eludió un manotazo torpe de Clak, que seguía en su empeño de luchar. El drow odiaba lo que tenía que hacer, pero entonces el oseogarfio se serenó de pronto y le dirigió una mirada comprensiva.

—Haz… lo —gimió.

Drizzt, horrorizado, buscó el apoyo de Belwar. El capataz, ya recuperado, miró en otra dirección.

—¿Clak? —le preguntó el drow al oseogarfio—. ¿Vuelves a ser Clak? El monstruo vaciló; después movió el pico para asentir. Drizzt se apartó y contempló la carnicería en la caverna.

—Salgamos de aquí—dijo.

Clak permaneció tendido unos segundos más, con los pensamientos puestos en las graves implicaciones del retraso de su muerte. Con el final de la batalla, la personalidad del oseogarfio había pasado otra vez a segundo plano. Pero Clak sabía que los instintos salvajes lo acechaban, apenas debajo del nivel consciente, a la espera de una nueva oportunidad de hacerse con el control total de su mente. ¿Hasta cuándo podría su lado pek resistir el avance de la bestia?

El oseogarfio descargó un puñetazo contra la piedra, un golpe tan poderoso que abrió grietas en todo el suelo de la caverna. Con un gran esfuerzo, el gigante se puso de pie. Avergonzado, se alejó por el túnel sin mirar a sus compañeros; el ruido de sus pasos eran como clavos hundidos a martillazos en el corazón de Drizzt Do'Urden.

—Quizá tendrías que haberlo hecho, elfo oscuro —opinó Belwar, mientras caminaba al lado del drow.

—Me salvó en la caverna illita —replicó Drizzt, enfadado—. Y ha sido un amigo leal.

—Intentó matarme, y a ti también —afirmó el enano, severo—. *Magga cammara*.

—¡Soy su amigo! —gruñó Drizzt, sujetando al svirfnebli por un hombro—. ¿Quieres que lo mate?

—Te pido que actúes como su amigo —dijo Belwar y, librándose de la mano de Drizzt, fue tras los pasos de Clak.

El drow volvió a sujetar al capataz por el hombro y lo obligó a darse la vuelta

—Cada vez será peor, elfo oscuro —comentó Belwar, sin inmutarse ante el gesto de Drizzt—. El hechizo del mago gana fuerza cada día que pasa. Clak intentará matarnos a la primera oportunidad y, si lo consigue, el sufrimiento por el crimen será mucho peor que morir por tu mano.

—No puedo matarlo —dijo Drizzt, apagada su furia—. Ni tú.

—Entonces debemos dejarlo —manifestó el enano—. Tenemos que dejarlo libre en la Antípoda Oscura, para que viva como un oseogarfio. Es en lo que se convertirá en cuerpo y alma.

—No —insistió Drizzt—. No podemos dejarlo. Somos su única oportunidad. Tenemos que ayudarlo.

—El mago está muerto —le recordó Belwar, que le volvió otra vez la espalda y se alejó en busca de Clak.

—Hay otros magos —murmuró Drizzt, sin interponerse en la marcha del capataz.

El drow entrecerró los ojos y envainó las cimitarras. Ahora sabía qué debía hacer, cuál era el precio que debía pagar por la amistad de Clak, pero le preocupaba demasiado para poder aceptarlo sin más. Desde luego que había otros magos en la Antípoda Oscura, aunque no era fácil encontrarlos por casualidad, y los hechiceros capaces de eliminar el encantamiento polimórfico de Clak debían de ser todavía más escasos. No obstante, sabía dónde dar con ellos.

La idea de regresar a su tierra natal acosó a Drizzt con cada paso que él y sus compañeros dieron aquel día. Después de haber conocido las consecuencias de la decisión de abandonar Menzoberranzan, Drizzt no quería volver a ver aquel lugar nunca más, no quería ver el mundo oscuro que lo había maldecido.

Pero si ahora escogía no regresar, Drizzt sabía que no tardaría en ser testigo de algo más perverso que Menzoberranzan. Vería a Clak, un amigo que lo había salvado de una muerte segura, convertido del todo en un oseogarfio. Belwar había sugerido abandonar a Clak, y esta opción parecía preferible a la batalla que tendrían que sostener si se encontraban cerca de Clak cuando se completara la transformación.

Sin embargo, aun en el caso de que Clak estuviese lejos, Drizzt sabía que sería testigo del cambio. Sus pensamientos permanecerían fijos en Clak, el amigo abandonado, por el resto de su vida: un sufrimiento más para el atormentado drow.

Drizzt no podía pensar en nada peor que ver Menzoberranzan o tener que tratar otra vez con la gente de su raza. De haber tenido elección, habría preferido morir antes que regresar a la ciudad drow, pero las cosas no eran tan sencillas. Había en juego algo más que las preferencias personales de Drizzt. Había basado su vida en unos principios, y ahora sus convicciones exigían lealtad. Exigían que pusiese las necesidades de Clak por encima de las suyas, porque Clak era su amigo y porque el concepto de amistad superaba los deseos personales.

Más tarde, cuando los amigos acamparon para tener unas horas de descanso, Belwar se dio cuenta del conflicto que afligía al drow. El svirfnebli dejó a Clak, que se entretenía machacando la pared de piedra, y se acercó a Drizzt.

—¿En qué piensas, elfo oscuro? —preguntó Belwar, curioso.

Drizzt, demasiado afligido por el tumulto emocional, no miró al capataz.

—Mi ciudad se enorgullece de su escuela de magos —respondió el drow con tono firme.

Al principio el svirfnebli no comprendió a qué se refería Drizzt, pero al ver que el drow miraba a Clak, entendió las implicaciones de la escueta respuesta.

—¿Menzoberranzan? —inquirió el enano—. ¿Serías capaz de regresar allí, confiando en que algún mago drow se apiade de nuestro amigo pek?

—Pienso regresar únicamente porque no hay otra posibilidad para Clak — afirmó Drizzt, enfadado.

—Entonces no hay ninguna oportunidad para Clak —dijo Belwar—. ¡*Magga cammara*, elfo oscuro! Menzoberranzan no te recibirá con los brazos abiertos.

—Quizá tu pesimismo está justificado —dijo Drizzt—. Estoy de acuerdo en que los elfos oscuros no son dados a la compasión, pero puede haber otras opciones.

—Quieren tu cabeza —afirmó Belwar.

Su tono reflejaba la esperanza de que la respuesta fuera suficiente para hacer entrar en razón al compañero.

—Sólo la matrona Malicia —manifestó Drizzt—. Menzoberranzan es una ciudad muy grande, amigo mío, y las lealtades a mi madre no tienen ningún peso en cualquier encuentro que podamos tener con alguien que no pertenezca a mi familia. ¡Te aseguro que no pienso encontrarme con ninguno de mis parientes!

—Y, si me permites la pregunta, elfo oscuro, ¿qué podemos ofrecer a cambio de librar a Clak de la maldición? —preguntó Belwar, sarcástico—. ¿Qué podemos ofrecer a cualquier mago drow de Menzoberranzan que pueda ser de valor para él?

La respuesta de Drizzt comenzó con una cimitarra cortando el aire, seguida por el fuego en los ojos lila del drow, y acabó con una afirmación que ni siquiera el obstinado Belwar supo cómo rebatir.

—Su propia vida.

23

Murmullos

La matrona Baenre observó durante un buen rato y con mucha atención a Malicia Do'Urden, para estimar hasta qué punto las exigencias del zin-carla habían afectado a la madre matrona. Profundas arrugas de preocupación marcaban el rostro en otros tiempos terso, y los cabellos níveos, que habían sido la envidia de su generación, aparecían —tal vez por primera vez en cinco siglos— sucios y mal peinados. Pero lo más sorprendente eran los ojos de Malicia, siempre radiantes y alertas, convertidos ahora en dos discos opacos hundidos en las órbitas.

—Zaknafein casi lo tenía —explicó Malicia, con un gemido poco habitual en su voz—. Drizzt estaba en su poder y, no sé cómo, mi hijo se las arregló para escapar.

»Aunque el espectro lo sigue de cerca —se apresuró a añadir Malicia al ver el gesto de desaprobación de la matrona Baenre.

Además de ser la persona más poderosa de todo Menzoberranzan, la anciana madre matrona de la casa Baenre era considerada como la representante personal de Lloth en la ciudad. La aprobación de la matrona Baenre era la aprobación de Lloth, y, por la misma lógica, su desaprobación significaba la mayoría de las veces el desastre para una casa.

—Zin-carla exige paciencia, matrona Malicia —dijo la matrona Baenre con voz calma—. No ha pasado tanto tiempo.

Malicia se tranquilizó un poco hasta que volvió a mirar a su alrededor. Odiaba la capilla de la casa Baenre, tan enorme y degradante. La totalidad de la casa Do'Urden cabía en este solo recinto, y, aunque la familia de Malicia y sus soldados se multiplicaran por diez, no serían suficientes para ocupar todas las hileras de bancos. Sobre el altar central, por encima mismo de la matrona Malicia, se cernía la imagen ilusoria de una araña gigantesca, que se transformaba en un hermoso rostro de mujer para después volver a la figura anterior. Estar allí con la única compañía de la matrona Baenre, debajo de la impresionante imagen, hacía que Malicia se sintiera aún más insignificante.

La matrona Baenre notó la inquietud de la invitada e intentó consolarla.

—Has recibido un gran regalo —le dijo, con toda sinceridad—. La reina araña no te habría dado el zin-carla, ni habría aceptado el sacrificio de SiNafay Hun'ett, una madre matrona, si no hubiese aprobado tus métodos y tus propósitos.

—Es una prueba —afirmó Malicia, de improviso.

—¡Una prueba en la que no fracasarás! —replicó la matrona Baenre—. ¡Y entonces conocerás la gloria, Malicia Do'Urden! Cuando el espectro de aquel que fue

Zaknafein acabe su cometido y tu hijo renegado esté muerto, ocuparás un sitio de honor en el consejo regente. Te prometo que pasarán muchos años antes de que alguien se atreva a amenazar a la casa Do'Urden. La reina araña te concederá su favor por el éxito del zin-carla. Tendrá a tu casa en la más alta estima y te defenderá de tus enemigos.

—¿Y qué pasará si el zin-carla fracasa? —osó preguntar Malicia—. Supongamos que…

Su voz se apagó mientras los ojos de la matrona Baenre se abrían asombrados.

—¡No digas esas cosas! —le reprochó Baenre—. ¡Y no pienses cosas imposibles! El miedo te distrae, y esto es suficiente para acarrear tu perdición. Zin-carla es un ejercicio de voluntad y una muestra de devoción a la reina araña. El espectro es una prolongación de tu fe y de tu fuerza. ¡Si tu confianza se debilita, entonces el espectro de Zaknafein fracasará en su misión!

—¡No vacilaré! —rugió Malicia, con las manos aferradas a los brazos de la silla —. Acepto la responsabilidad del sacrilegio de mi hijo, y con la ayuda y la bendición de Lloth daré a Drizzt el castigo que se merece.

La matrona Baenre se relajó en la silla y asintió. Tenía que dar su apoyo a Malicia en esta empresa, por orden de Lloth, y sabía lo suficiente sobre el zin-carla para comprender que la confianza y la decisión eran los dos ingredientes principales del éxito. Una madre matrona involucrada en el zin-carla tenía que proclamar frecuentemente y con sinceridad su fe en Lloth y su deseo de complacer a la reina araña.

Sin embargo, ahora Malicia tenía otro problema, una distracción que no se podía permitir. Había ido a la casa Baenre por voluntad propia en busca de ayuda.

—Háblame de este otro asunto —dijo la matrona Baenre, ya un poco harta del encuentro.

—Soy vulnerable —explicó Malicia—. El zin-carla me roba la energía y la atención. Me preocupa que otra casa pueda aprovechar la oportunidad.

—Ninguna casa ha atacado a una madre matrona ocupada con el zin-carla —señaló la matrona Baenre, y Malicia comprendió que la anciana drow hablaba por experiencia propia.

—El zin-carla es un regalo único —insistió Malicia—, otorgado a matronas de casas poderosas y que cuentan con todas las bendiciones de Lloth. ¿Quién osaría atacar en tales circunstancias? Pero la casa Do'Urden no está en las mejores condiciones. Acabamos de sufrir las consecuencias de una guerra e, incluso con la incorporación de algunos soldados de la casa Hun'ett, somos pocos. Es bien sabido que todavía no he recuperado la gracia de Lloth, pero mi casa es la octava de la ciudad y por lo tanto ocupo un puesto en el consejo regente, una posición envidiable.

—Tus temores son injustificados —le aseguró la matrona Baenre, pero Malicia se

desplomó en la silla, frustrada a pesar de las palabras. La matrona Baenre sacudió la cabeza sin saber qué hacer—. Veo que mis afirmaciones no bastan para tranquilizarte. Tu atención debe estar dedicada únicamente al zin-carla. Compréndelo, Malicia Do'Urden. No tienes tiempo para distracciones menores.

—No se van —dijo Malicia.

—Entonces yo acabaré con ellas —ofreció la matrona Baenre—. Regresarás a tu casa en compañía de doscientos soldados Baenre. Se encargarán de custodiar tus murallas, y llevarán el emblema de la casa Baenre. Nadie en la ciudad se atreverá a atacarte contando con estos aliados.

Una amplia sonrisa apareció en el rostro de Malicia y consiguió disimular algunas de las arrugas de preocupación. Aceptó la generosa oferta de la matrona Baenre como una señal de que quizá Lloth aún favorecía a la casa Do'Urden.

—Regresa a tu casa y concéntrate en tu tarea —añadió la matrona Baenre—. Zaknafein tiene que encontrar a Drizzt y matarlo. Éste es el trato que ofreciste a la reina araña. Pero no sufras por el último fracaso del espectro ni por la pérdida de tiempo. Unos pocos días, o semanas, no son gran cosa a los ojos de Lloth. La conclusión correcta del zin-carla es lo único importante.

—¿Te encargarás de mi escolta? —preguntó Malicia, levantándose de la silla.

—Ya te espera —le aseguró la matrona Baenre.

Malicia descendió la escalera del altar central y cruzó las numerosas hileras de bancos de la capilla gigante. El recinto estaba en penumbra y, mientras salía, Malicia apenas si alcanzó a vislumbrar a otra figura que se aproximaba al altar desde el lado opuesto. Pensó que se trataba del illita amigo de la matrona Baenre, una presencia habitual en la capilla. Si Malicia hubiese sabido que el desollador mental de la matrona Baenre había dejado la ciudad para atender unos asuntos privados en el oeste, quizás habría prestado más atención al personaje.

Lo cual habría multiplicado el número de sus arrugas.

—Lamentable —comentó Jarlaxle mientras se sentaba junto a la matrona Baenre en el altar—. Ésta no es la misma matrona Malicia Do'Urden que conocí hace sólo unos meses atrás.

—El zin-carla no es un regalo común —replicó la matrona Baenre.

—El precio es muy grande —asintió Jarlaxle. Miró el rostro de la matrona Baenre, y leyó en ellos la respuesta a la próxima pregunta—. ¿Fracasará?

La matrona Baenre soltó una carcajada como el chirrido de una sierra.

—Ni siquiera la reina araña conoce la respuesta. Creo que la presencia de mis soldados…, nuestros soldados dará a la matrona Malicia la tranquilidad que necesita para completar la misión. Esto al menos es lo que espero. Malicia Do'Urden gozó en otros tiempos de la mayor consideración de Lloth. Su asiento en el consejo regente fue exigido por la reina araña.

—Los hechos parecen indicar que se cumplirá la voluntad de Lloth —manifestó Jarlaxle con un tonillo burlón, al recordar la batalla entre las casas Do'Urden y Hun'ett, en la que Bregan D'aerthe había tenido una importancia decisiva.

Las consecuencias de aquella victoria, la desaparición de la casa Hun'ett, había llevado a la casa Do' Urden a ocupar la octava posición en la ciudad y había dado a la matrona Malicia su lugar en el consejo regente.

—La suerte sonríe a los afortunados —comentó la matrona Baenre.

La sonrisa de Jarlaxle fue reemplazada de pronto por una expresión severa.

—¿Y Malicia, la matrona Malicia —se apresuró a corregir al ver el enfado instantáneo de Baenre—, goza ahora del favor de la reina araña? ¿La fortuna sonreirá a la casa Do'Urden?

—Pienso que el regalo del zin-carla deja de lado esta cuestión—explicó la matrona Baenre—. El destino de la matrona Malicia es algo que sólo pueden determinar ella y el espectro.

—O que puede destruir su hijo, el infame Drizzt Do'Urden—completó Jarlaxle—. ¿Tan poderoso es este joven guerrero? ¿Por qué Lloth no acabó con él?

—Ha repudiado a la reina araña con todo su corazón —contestó Baenre—. Lloth no tiene poder sobre Drizzt y ha resuelto que es un problema de la matrona Malicia.

—Un problema bastante grande —se mofó el mercenario, con una rápida sacudida de su calva cabeza.

De inmediato advirtió que la matrona Baenre no compartía la burla.

—Desde luego —replicó Baenre, sombría.

Su voz se apagó mientras se hundía en sus pensamientos. Conocía los peligros y las posibles ganancias del zin-carla mejor que nadie en la ciudad. En dos ocasiones, la matrona Baenre había pedido el mayor regalo de la reina araña, y en ambas había conseguido que la misión del zin-carla concluyera con éxito. El esplendor de la casa Baenre era el testimonio de aquellos triunfos. Aun así, cada vez que se miraba al espejo, recordaba con toda claridad el precio tremendo que había pagado.

Jarlaxle no se entrometió en las reflexiones de la madre matrona. El mercenario tenía suficiente con pensar en sus propios asuntos. En tiempos de crisis y confusión como éstos, un oportunista inteligente sólo podía obtener beneficios. Consideró que Bregan D'aerthe tenía mucho que ganar con la concesión del zin-carla a la matrona Malicia. Si Malicia conseguía su objetivo y reforzaba su posición en el consejo regente, Jarlaxle contaría con otra poderosa aliada en la ciudad. Si el espectro fallaba, con el consiguiente derrumbe de la casa Do'Urden, el precio por la cabeza del joven Drizzt llegaría a una cifra que sería tentadora incluso para la banda de mercenarios.

Como había ocurrido durante el trayecto de ida a la primera casa de la ciudad, Malicia imaginó que las miradas de envidia vigilaban su regreso a través del laberinto

formado por las calles de Menzoberranzan. La matrona Baenre había sido muy generosa y gentil. Si aceptaba la premisa de que la anciana madre matrona era la voz de Lloth en la ciudad, Malicia a duras penas podía contener la sonrisa.

De todos modos, los temores no habían desaparecido. ¿Hasta cuándo podría contar con la ayuda de la matrona Baenre si Zaknafein no podía matar a Drizzt, si el zincarla fracasaba? La posición de Malicia en el consejo regente estaría en peligro y también la existencia de la casa Do'Urden.

La comitiva pasó por delante de la casa Fey-Branche, la casa novena de Menzoberranzan y probablemente la mayor amenaza para la debilitada casa Do'Urden. Sin duda la matrona Halavin Fey-Branche observaba la procesión detrás de las rejas de adamantita, contemplaba a la madre matrona que ahora ostentaba el codiciado octavo sillón del consejo regente.

Malicia miró a Dinin y a los diez soldados de la casa Do'Urden, que caminaban a su lado mientras ella viajaba sentada en el disco volador. Dejó que su mirada se dirigiera a los doscientos soldados, que exhibían orgullosos el emblema de la casa Baenre, que marchaban en formación detrás de su modesta escolta.

¿Qué pensaría la matrona Halavin Fey-Branche ante este espectáculo?, se preguntó Malicia.

Una vez más sonrió complacida.

—Dentro de muy poco disfrutaremos de nuestros mayores momentos de gloria —le aseguró Malicia a su hijo guerrero.

Dinin asintió y respondió a la sonrisa de la madre, poco dispuesto a agriarle la fiesta.

Sin embargo, Dinin no podía dejar de lado las sospechas de que muchos de los soldados Baenre, guerreros drows a los que nunca había tenido ocasión de conocer, le resultaban familiares. Uno de ellos incluso le guiñó un ojo al hijo mayor de la casa Do'Urden.

La imagen de Jarlaxle tocando el pito mágico en el balcón de la casa Do'Urden apareció con toda claridad en la mente de Dinin.

24

Fe

Drizzt y Belwar no tuvieron necesidad de recordarse mutuamente lo que indicaba el resplandor verde que se veía al final del túnel. Aceleraron el paso para alcanzar y advertir a Clak, que caminaba más deprisa estimulado por la curiosidad. El oseogarfio ocupaba ahora la posición de líder; resultaba demasiado peligroso para los compañeros dejar que se situara a sus espaldas.

Clak se volvió de pronto al oír que se acercaban a la carrera, los amenazó con una zarpa, y soltó un silbido.

—Pek —susurró Belwar, pronunciando la palabra que conseguía mantener vivos los recuerdos en la conciencia de su amigo.

El grupo se había dirigido hacia el este, en dirección a Menzoberranzan, en cuanto Drizzt convenció al capataz de su decisión de ayudar a Clak. Belwar, que no tenía más opciones, finalmente aceptó el plan del drow como la única esperanza de Clak, pero si bien habían iniciado el viaje de regreso sin perder un minuto y a buen paso, ahora pensaban que no llegarían a tiempo. El cambio en Clak había sido impresionante desde la pelea contra los duergars. El oseogarfio apenas si podía hablar y a menudo se volvía amenazante contra los compañeros.

—Pek —repitió Belwar, mientras se acercaba con Drizzt al inquieto monstruo.

El oseogarfio hizo una pausa, confuso.

—¡Pek! —gruñó el capataz por tercera vez, y golpeó la pared de piedra con la mano-martillo.

Como si de pronto se hubiese encendido una luz en el tumulto de sus pensamientos, Clak se tranquilizó y bajó los brazos.

Drizzt y Belwar miraron más allá del oseogarfio hacia el resplandor verde y después intercambiaron miradas de preocupación. Se habían comprometido a seguir este rumbo y ahora no podían desviarse.

—Los corbis viven en aquella caverna —dijo Drizzt en voz baja y con mucha claridad para que Clak los pudiese entender—. Tenemos que atravesarla y llegar al otro lado lo más rápido posible si queremos evitar una batalla. No podemos permitirnos más demoras. Mira bien dónde pisas. Las pasarelas son angostas y resbaladizas.

—C… C… Cl… —tartamudeó el oseogarfio, inútilmente.

—Clak —lo ayudó Belwar.

—Ad… ade…

Clak se interrumpió y señaló con una zarpa en dirección a la caverna del

resplandor verde.

—¿Clak adelante? —preguntó Drizzt, sin poder soportar los esfuerzos del amigo —. Clak hará de guía —repitió al ver que la cabeza se movía para asentir.

Belwar no estaba muy seguro de la sabiduría de la propuesta.

—Nosotros ya hemos luchado contra los hombres-pájaro y conocemos sus trucos —señaló el svirfnebli—. En cambio, Clak no.

—El tamaño del oseogarfio bastará para contenerlos —replicó el joven—. La sola presencia de Clak quizá nos permita eludir el combate.

—No contra los corbis, elfo oscuro —le advirtió el capataz—. Atacan lo que sea y no se arredran ante nadie. Ya has visto su frenesí, el desprecio por sus propias vidas. Ni siquiera tu pantera fue capaz de hacerlos desistir.

—Quizá tengas razón —reconoció Drizzt—, pero incluso si los corbis atacan, ¿qué armas poseen capaces de atravesar la coraza de un oseogarfio? ¿Qué defensa tienen los hombres-pájaro contra las grandes garras de Clak? Nuestro amigo gigante los barrerá de un manotazo.

—Te olvidas de los que montan las piedras —le recordó Belwar—. No tardarán ni un segundo en lanzarse desde la primera cornisa y arrastrar a Clak hasta el lago.

Clak se cansó de escucharlos y miró la pared de piedra en un esfuerzo inútil por recuperar parte de su antiguo ser. Sentía una leve necesidad de golpear la piedra pero no era más intensa que el deseo permanente de hundir las garras en el rostro del drow o del svirfnebli.

—Yo me encargaré de los corbis apostados en las cornisas —contestó Drizzt—. Tú limítate a seguir a Clak, una docena de pasos más atrás.

Belwar miró al oseogarfio y advirtió la tensión en el monstruo. Comprendió que no podían permitirse más retrasos, así que se encogió de hombros y empujó a Clak, señalándole el túnel hacia el resplandor verde. Clak abrió la marcha; Drizzt y Belwar lo siguieron.

—¿Y si llamas a la pantera? —le susurró el enano al drow cuando pasaron por el último recodo del túnel.

Drizzt sacudió la cabeza con energía, y Belwar, que recordó los terribles momentos vividos por *Guenhwyvar* en la caverna de los corbis, prefirió no insistir.

El elfo oscuro palmeó el hombro de Belwar para desearle suerte, y se adelantó a Clak para entrar primero en la silenciosa caverna. Con unos pocos movimientos sencillos, el drow puso en práctica el hechizo de levitación y se elevó silenciosamente hacia el techo. Clak, sorprendido por este extraño lugar con el resplandeciente lago de ácido, apenas si se fijó en Drizzt. El oseogarfio permaneció inmóvil, observando la caverna al tiempo que utilizaba su agudo sentido del oído para localizar a cualquier posible enemigo.

—Adelante —susurró Belwar detrás de él—. ¡Las demoras nos pueden llevar al

desastre!

Clak tanteó el suelo, y después caminó más deprisa al ganar confianza en la resistencia de la angosta pasarela colgante. Escogió el rumbo más directo posible, si bien incluso éste daba muchas vueltas antes de llegar a la arcada de salida en el lado opuesto al de la entrada.

—¿Ves algo, elfo oscuro? —se arriesgó a preguntar el enano cuando pasaron unos cuantos segundos sin novedades.

Clak ya había cruzado la mitad de la caverna sin incidentes, y el capataz no podía contener más la ansiedad. No habían visto a los corbis ni habían oído sonido alguno aparte de las fuertes pisadas de Clak y el arrastrar de las viejas botas de Belwar.

Drizzt descendió hasta la pasarela, bastante lejos de los compañeros.

—Nada —contestó.

El drow compartía las sospechas de Belwar de que no había corbis. El silencio en la caverna era absoluto e inquietante. Drizzt corrió hacia el centro de la cámara, y levitó otra vez para tener una visión panorámica del lugar.

—¿Qué ves? —inquirió Belwar un segundo más tarde.

Drizzt miró al capataz y encogió los hombros.

—Nada en absoluto.

—*Magga caminara* —gruñó Belwar, casi deseando que apareciera un corbi y los atacara.

Mientras Belwar conversaba con Drizzt, poco más allá del centro de la caverna, Clak había continuado la marcha y estaba a punto de alcanzar la salida. Cuando por fin el capataz se volvió para seguir al oseogarfio, éste había desaparecido más allá de la arcada.

—¿Alguna cosa? —gritó Belwar, y esperó la respuesta de los dos compañeros.

Drizzt sacudió la cabeza al tiempo que subía. Dio una vuelta por la caverna, incapaz de creer que no hubiese corbis emboscados.

—Sin duda los hemos espantado —murmuró Belwar para sí mismo con la mirada puesta en la salida.

Pero a pesar de sus palabras, el capataz no era tan tonto como para creerlo. Cuando Drizzt y él habían escapado de la caverna un par de semanas antes, habían dejado atrás varias docenas de hombres-pájaro. Era evidente que la muerte de unos pocos corbis no era motivo suficiente para espantar al resto del clan.

Por alguna razón desconocida, los corbis no salían a su encuentro.

Belwar aceleró el paso, convencido de que era mejor no dudar de su buena suerte. Estaba a punto de llamar a Clak, para asegurarse de que el oseogarfio no había tenido problemas, cuando un chillido de espanto sonó en el túnel de salida, seguido de un golpe fuerte. Al cabo de unos instantes, Belwar y Drizzt tuvieron la respuesta.

El espectro de Zaknafein Do'Urden cruzó la arcada y se detuvo en el saliente.

—¡Elfo oscuro! —gritó el capataz.

Drizzt ya había visto al espectro y comenzó a descender lo más rápido que podía hacia la pasarela, casi en el medio de la caverna.

—¡Clak! —llamó Belwar, aunque no esperaba respuesta, y tampoco la tuvo, desde las sombras más allá de la arcada. El espectro prosiguió el avance.

—¡Bestia asesina! —le espetó el svirfnebli, que separó los pies y entrechocó las manos metálicas—. ¡Prepárate a recibir tu merecido!

Belwar inició la letanía para dotar de poder mágico a las manos, pero Drizzt lo interrumpió.

—¡No! —gritó el drow desde las alturas—. Zaknafein viene por mí. ¡Apártate de su camino!

—¿Y qué me dices de Clak? —vociferó el enano—. ¡No es más que una bestia asesina, y tengo una cuenta pendiente con él!

—No sabes lo que dices —replicó Drizzt, aumentando la velocidad del descenso todo lo que podía para reunirse con el temerario capataz.

El elfo sabía que Zaknafein llegaría antes a Belwar, y podía adivinar cuáles serían las consecuencias.

—Confía en mí, te lo ruego —suplicó Drizzt—. No tienes ninguna posibilidad de superar a este guerrero drow.

Belwar volvió a entrechocar las manos, pero no podía negar que Drizzt tenía razón. Había visto a Zaknafein combatir en la caverna de los desolladores, y la velocidad del monstruo lo había dejado sin aliento. El enano retrocedió unos pasos y se metió por un pasaje lateral, en busca de otro camino que lo condujera hasta la arcada y así poder averiguar qué había sido de Clak.

Con Drizzt a la vista, el espectro no prestó atención al svirfnebli. Zaknafein pasó de largo por delante del pasaje lateral y avanzó dispuesto a cumplir el propósito de su reanimación.

Por un momento, Belwar pensó en seguir al extraño drow, acercarse todo lo posible por la espalda y ayudar a Drizzt en la batalla, pero oyó otro grito procedente de la arcada, un grito tan lastimero que el capataz no podía desoírlo. Se detuvo tan pronto como llegó a la pasarela principal, y después miró a uno y otro lado, sin saber a quién ayudar.

—¡Ve! —le gritó Drizzt—. Ocúpate de Clak. Éste es Zaknafein, mi padre.

Drizzt observó un leve titubeo en el avance del espectro al escuchar estas palabras, un titubeo que le dio una pista de la verdad.

—¿Tu padre? ¡*Magga cammara*, elfo oscuro! —protestó Belwar—. En la caverna de los desolladores…

—No corro peligro —lo interrumpió Drizzt.

Belwar no compartía la opinión del elfo, pero pese a su orgullo y cabezonería, el

capataz reconoció que la inminente batalla superaba con mucho sus habilidades para el combate. Sería de muy poca ayuda contra el poderoso guerrero drow, y su presencia en el duelo podría resultar un estorbo para su amigo. Drizzt ya tenía suficientes problemas como para tener que preocuparse de la seguridad de Belwar.

El svirfnebli entrechocó las manos de mithril en gesto de frustración y corrió hacia la arcada, donde no dejaban de oírse los ayes de dolor del compañero caído.

El grito primitivo de Malicia y la forma en que abrió los ojos avisó a las hijas, que la acompañaban en la antecámara, que el espectro había encontrado a Drizzt. Briza miró a las sacerdotisas Do'Urden y les ordenó retirarse. Maya obedeció en el acto, pero Vierna vaciló.

—Vete —gruñó Briza, con una mano en el látigo de cabezas de serpiente sujeto al cinturón—. Ahora.

Vierna miró a su madre en busca de ayuda, sin resultado. Malicia estaba ensimismada con el espectáculo de los hechos distantes. Había llegado la hora del triunfo del zin-carla, y la matrona Malicia Do'Urden no se distraería con las discusiones sin importancia de las hijas.

Briza se quedó a solas con la madre, de pie detrás del trono, y observó a Malicia con tanta atención como ella observaba a Zaknafein.

Tan pronto como entró en la pequeña caverna más allá de la arcada, Belwar comprendió que Clak había muerto, o no tardaría en estarlo. El oseogarfio yacía en el suelo, sangrando por el tajo que casi lo había decapitado. El enano le volvió la espalda, y entonces pensó que lo menos que podía hacer por su amigo era consolarlo. Se arrodilló junto a él y contempló dolorido cómo Clak sufría una serie de violentas convulsiones.

La agonía había eliminado el hechizo polimórfico, y Clak recuperaba poco a poco su entidad anterior. Los enormes brazos con garras se estremecían y retorcían, se estiraban y contraían a medida que aparecían los brazos de piel amarilla de los peks. El pelo creció entre la coraza agrietada de la cabeza de Clak, y el pico se rompió en varios trozos para convertirse en polvo. Lo mismo ocurrió con el pecho, y el resto del exoesqueleto se deshizo con un sonido chirriante que provocó escalofríos en el encallecido capataz.

Desapareció el oseogarfio, y, en la muerte, Clak volvió a ser como antes. Era un poco más alto que Belwar, aunque no tan grueso, con facciones anchas y extrañas; los ojos no tenían pupilas y la nariz era aplastada.

—¿Cómo te llamabas, amigo mío? —susurró el capataz, aunque sabía que Clak jamás le daría la respuesta.

Se agachó y sujetó la cabeza del pek entre los brazos, consolándose con saber que por fin su amigo descansaba en paz.

—¿Quién eres tú que tomas la apariencia de mi padre? —preguntó Drizzt mientras el espectro recorría los últimos metros que los separaban.

Zaknafein soltó un gruñido animal y dio la respuesta con una estocada.

Drizzt paró el ataque y dio un salto atrás.

—¿Quién eres? —preguntó otra vez—. ¡Tú no eres mi padre!

Una sonrisa de oreja a oreja apareció en el rostro del espectro.

—No —contestó con voz temblorosa, pues la respuesta era transmitida desde una antecámara a muchos kilómetros de distancia—. ¡Soy tu… madre!

Las espadas atacaron con una velocidad de vértigo.

Drizzt, confundido por la respuesta, respondió al ataque con la misma ferocidad, y los continuos golpes de los aceros sonaban como si fuesen uno.

Briza vigilaba cada uno de los movimientos de la madre. El sudor corría por la frente de Malicia y sus puños golpeaban los brazos del sillón de piedra con tanta fuerza que sangraban. Malicia había soñado que sería así, que el momento de triunfo brillaría con toda claridad en su mente a través de la distancia. Podía escuchar cada una de las palabras de Drizzt y percibir su angustia como si fuese propia. ¡Malicia nunca había experimentado un placer tan intenso!

Entonces notó una leve punzada cuando la conciencia de Zaknafein intentó oponerse a su control. Malicia apartó a Zaknafein con un rugido gutural. ¡El cadáver animado era exclusivamente suyo!

Briza tomó buena nota del súbito gruñido de su madre.

Drizzt ya no tenía ninguna duda de que el rival no era Zaknafein Do'Urden, aunque tampoco podía negar que poseía el inconfundible estilo de su antiguo maestro. Zaknafein estaba allí —en alguna parte— y Drizzt tendría que llegar hasta él si deseaba conseguir respuestas.

El duelo se acomodó rápidamente a un ritmo contenido y fácil de mantener; los oponentes hacían fintas y ejecutaban los ataques con mucha cautela, siempre atentos a no perder pie en la angosta pasarela.

Entonces entró Belwar en la caverna, cargado con el cuerpo de Clak.

—¡Mátalo, Drizzt! —gritó el capataz—. *Magga…!*

Belwar se interrumpió, asustado por el combate que presenciaba. Drizzt y Zaknafein parecían moverse entrelazados; las armas giraban y lanzaban estocadas,

que nunca daban en el blanco. Los dos elfos oscuros, que para Belwar habían sido tan diferentes, ahora parecían uno, y este pensamiento perturbó al enano.

Cuando se produjo la siguiente interrupción en la pelea, Drizzt miró en dirección al capataz y su mirada se clavó en el pek muerto.

—¡Maldito seas! —rugió, y reanudó el ataque lanzando mandobles a diestro y siniestro contra el monstruo que había asesinado a Clak.

El espectro paró sin problemas el asalto descontrolado y empujó las cimitarras de Drizzt hacia arriba, con lo que desequilibró al joven. Esta maniobra le resultó muy conocida a Drizzt, porque se trataba de una preparación que Zaknafein había utilizado contra él muchas veces durante las sesiones de entrenamiento en Menzoberranzan. Zaknafein lo obligaría a levantar los brazos, para después bajar repentinamente las espadas. En los primeros encuentros, Zaknafein había conseguido derrotar a Drizzt gracias a esta maniobra, el doble golpe bajo; pero en su último duelo en la ciudad drow, Drizzt había encontrado la parada de respuesta y había conseguido devolver el ataque del maestro.

Ahora Drizzt se preguntó si el oponente seguiría el mismo procedimiento, y cuál sería la reacción de Zaknafein. ¿El monstruo que tenía delante conservaría algunos de los recuerdos de Zak?

El espectro acabó con la primera parte de la maniobra y, en cuanto las cimitarras llegaron al punto más alto, dio un paso atrás y atacó bajando las dos espadas.

Drizzt respondió con las cimitarras en una «X» hacia abajo, la parada correcta que detenía el doble golpe bajo, al tiempo que descargaba un puntapié entre las empuñaduras contra el rostro del rival.

Pero el espectro se adelantó al contraataque y se situó fuera del alcance de la bota. Drizzt creyó que por fin tenía una respuesta, porque sólo Zaknafein Do'Urden podía conocer esta réplica.

—¡Tú eres Zaknafein! —gritó Drizzt—. ¿Qué ha hecho contigo la matrona Malicia?

Las manos del espectro temblaron casi hasta soltar las espadas, y su boca se retorció como si quisiese decir algo.

—¡No! —chilló Malicia, y recuperó violentamente el control del monstruo, mientras se movía por la peligrosa y sutil línea que separaba las habilidades físicas de Zaknafein de la conciencia del ser que había sido una vez.

»¡Eres mío, espectro —vociferó Malicia—, y por la voluntad de Lloth que cumplirás tu misión!

Drizzt vio la súbita regresión del espectro asesino. Las manos de Zaknafein

dejaron de temblar, y su boca mostró el mismo gesto cruel y despiadado de antes.

—¿Qué ocurre, elfo oscuro? —le preguntó Belwar, confundido por las alternativas de este extraño duelo.

Drizzt observó que el enano había dejado el cuerpo de Clak en el saliente y que se acercaba poco a poco. Saltaban chispas de las manos metálicas de Belwar cada vez que se rozaban.

—¡Manténte apartado! —le avisó Drizzt. La presencia de un enemigo desconocido podía estropear los planes que comenzaban a fraguar en su mente—. Es Zaknafein —intentó explicarle al enano—. ¡Al menos lo es en parte! —Después, en un murmullo que Belwar no alcanzó a escuchar, añadió—: Y creo que sé cómo llegar hasta esa parte.

Drizzt lanzó otra serie de ataques mesurados que Zaknafein podía rechazar sin esfuerzo. No pretendía destruir al rival, sino que buscaba inspirarle recuerdos de otras tácticas de esgrima conocidas por Zaknafein.

Consiguió que Zaknafein siguiera los pasos de una de las sesiones de entrenamiento típica, sin dejar de hablar tal como él y el maestro de armas solían hacerlo en Menzoberranzan. El espectro gobernado por Malicia respondió al tono familiar de Drizzt con salvajismo y contestó a sus palabras amistosas con gruñidos bestiales. Si el joven creía que podía distraer al oponente con tonterías, estaba en un grave error.

Las espadas atacaban a Drizzt por dentro y por fuera, siempre en busca de un hueco en las defensas. Las cimitarras respondían con rapidez y precisión; alcanzaban y detenían los golpes en arco y desviaban todas las estocadas.

Una espada encontró un resquicio y alcanzó a Drizzt en las costillas. La cota de malla impidió que el filo cortara la carne, pero la fuerza del impacto le dejaría un hematoma enorme. Sorprendido, comprendió que su plan no sería fácil de ejecutar.

—¡Tú eres mi padre! —le gritó al monstruo—. ¡Tu enemiga es la matrona Malicia, no yo!

El espectro se burló de sus palabras con una risa malvada y se lanzó sin más al ataque. Desde el primer instante de la batalla, Drizzt había temido este momento, y tuvo que hacer un esfuerzo para recordar que delante no tenía a su padre real.

La descuidada ofensiva de Zaknafein creó los inevitables huecos en la defensa, y las cimitarras de Drizzt los encontraron, primero uno y después otro. Una hoja abrió el vientre del espectro, otra se hundió en el cuello.

Zaknafein soltó otra carcajada más fuerte, sin detener el ataque.

Drizzt comenzó a luchar dominado por el pánico, con menos confianza. ¡Sus cimitarras no podían frenar a aquella cosa! No tardó en plantearse otro problema: el tiempo corría en su contra. No sabía exactamente contra qué peleaba, pero tenía la sospecha de que el monstruo no necesitaba descansar.

El joven presionó con toda su habilidad y rapidez. La desesperación multiplicó su capacidad como espadachín. Belwar avanzó, dispuesto a intervenir; después se contuvo, asombrado por la exhibición.

Drizzt alcanzó a Zaknafein varias veces más, pero el espectro no acusaba los efectos de las heridas, y, a medida que el joven aceleraba el ritmo, el espectro hacía lo mismo. Drizzt no podía concebir que no se enfrentaba a Zaknafein Do'Urden; reconocía cada uno de los movimientos de su padre y antiguo maestro. Nadie que no fuese él podía mover los músculos del cuerpo con tanta precisión.

Drizzt retrocedió para tener un poco más de espacio y esperó pacientemente las nuevas oportunidades de ataque. Se recordó a sí mismo una y otra vez que no se enfrentaba a Zaknafein sino a un monstruo creado por la matrona Malicia con el único propósito de destruirlo. Tenía que estar preparado; la única posibilidad de sobrevivir a este encuentro era conseguir tumbar a su rival de la pasarela. Sin embargo, esta posibilidad parecía remota dada la capacidad para la esgrima que demostraba el espectro.

La pasarela tenía una pequeña curva, y Drizzt tanteó con el pie para no pisar en falso. Entonces se desprendió una roca del borde.

El joven trastabilló y la pierna se deslizó en el vacío hasta la rodilla. Zaknafein se abalanzó en el acto. El molinete de las espadas hizo caer de espaldas a Drizzt, y el drow quedó atravesado en el puente, con la cabeza colgando sobre el lago de ácido.

—¡Drizzt! —chilló Belwar, llevado por la desesperación. El enano echó a correr, aunque no tenía ninguna oportunidad de llegar a tiempo o de derrotar al monstruo—. ¡Drizzt!

Quizá fue el nombre de Drizzt, o tal vez sólo fue el momento de matar, pero la conciencia anterior de Zaknafein volvió a la vida en aquel instante, y el brazo de la espada, listo para descargar la estocada mortal que Drizzt no podía detener, vaciló.

El joven no esperó una segunda oportunidad. Lanzó un golpe a la mandíbula del espectro con la empuñadura de una cimitarra, después con la otra, y consiguió hacerlo retroceder. En un abrir y cerrar de ojos, Drizzt se levantó, jadeante y con un tobillo torcido.

—¡Zaknafein! —gritó Drizzt, confuso y frustrado por las vacilaciones de su oponente.

—Driz… —intentó decir el espectro.

Entonces el monstruo de Malicia volvió a la carga con las espadas en alto.

Drizzt rechazó los golpes y se apartó. Podía sentir la presencia de su padre; sabía que el verdadero Zaknafein se encontraba encerrado en esta criatura, pero ¿cómo podía liberar su espíritu? Era evidente que no podía resistir mucho más este ritmo de combate.

—Eres tú —susurró Drizzt—. No hay nadie más capaz de luchar con tanta

maestría. Zaknafein está aquí, y Zaknafein no me matará.

El joven tuvo un presentimiento, una idea en la que necesitaba creer.

Una vez más, la verdad de sus convicciones se sometieron a una prueba terrible.

Drizzt envainó las cimitarras.

El espectro rugió. Sus espadas iniciaron una danza mortal y hendieron el aire amenazadoras, pero Zaknafein no atacó.

—¡Mátalo, mátalo! —vociferó Malicia exultante, convencida de que tenía la victoria al alcance de la mano.

Pero las imágenes del combate se esfumaron de pronto, y se encontró sumergida en la oscuridad. Le había devuelto demasiado a Zaknafein cuando Drizzt había aumentado la velocidad del combate. Se había visto obligada a dejar que la conciencia de Zaknafein tuviera un poco más de control sobre el cuerpo resucitado, porque necesitaba de todas sus habilidades guerreras para derrotar al hijo.

Ahora Malicia no tenía otra cosa que oscuridad, y el peso del fracaso era como una espada colgada por encima de su cabeza. Echó una mirada a la hija, que vigilaba todos sus movimientos, y después volvió al trance, en un último intento por recuperar el control.

—¿Drizzt? —dijo Zaknafein, y la palabra le pareció dotada de un sonido maravilloso.

Las espadas de Zak volvieron a las vainas, aunque para conseguirlo las manos tuvieron que luchar contra las órdenes de la matrona Malicia.

Drizzt se acercó, dispuesto a abrazar al que creía su padre y más querido amigo, pero Zaknafein tendió una mano para mantenerlo apartado.

—No —explicó el espectro—. No sé cuánto más podré resistir. El cuerpo le pertenece.

—Entonces, ¿tú estás…? —preguntó Drizzt, sin acabar de entender la explicación del padre.

—Muerto —afirmó Zaknafein, bruscamente—. En paz, te lo aseguro. La matrona Malicia reparó mi cuerpo para sus malvados fines.

—Pero la has vencido —exclamó Drizzt, con una nota de esperanza en la voz—. Una vez más estamos juntos.

—Sólo temporalmente. —Como si quisiera recalcar el comentario, la mano de Zaknafein se disparó involuntariamente hacia la empuñadura de la espada. Torció el gesto y gruñó, hasta que con un esfuerzo tremendo consiguió separar poco a poco los dedos del arma—. Ya vuelve otra vez, hijo mío. ¡Ella siempre vuelve!

—¡No puedo soportar perderte otra vez! —gritó Drizzt—. Cuando te vi en la caverna de los desolladores…

—No era yo a quien viste —intentó explicarle Zaknafein—, sino el zombi de la

voluntad malvada de Malicia. Yo no existo, hijo mío. Dejé de existir hace muchos años.

—Estás aquí —protestó Drizzt.

—Por voluntad de Malicia, no… mía. —Zaknafein gruñó, y su rostro se retorció en una mueca horrible mientras trataba de apartar a Malicia sólo unos segundos más. Cuando recuperó el control, Zaknafein observó al guerrero en que se había convertido el hijo—. Peleas bien —comentó—. Mejor todavía de lo que esperaba. Esto es bueno, y también es bueno que hayas tenido el coraje de aban…

El rostro de Zaknafein se transformó otra vez, robándole las palabras. En esta ocasión, empuñó las dos espadas y las desenvainó.

—¡No! —le suplicó Drizzt mientras aparecía un velo sobre sus ojos lila—. Lucha contra ella.

—No… puedo —respondió el espectro—. Huye de este lugar, Drizzt. ¡Escapa a la otra… punta del mundo! Malicia nunca te perdonará. Jamás… dejará de…

El espectro avanzó, y Drizzt no tuvo más elección que desenvainar las armas. Pero Zaknafein se desvió de pronto antes de llegar al alcance de las cimitarras de Drizzt.

—¡Por nosotros! —gritó Zak con una claridad sorprendente.

Un brindis que sonó como la trompeta de la victoria en la caverna del resplandor verde y que resonó a través de la distancia en el corazón de la matrona Malicia como el repique de los tambores tocando a muerte. Zaknafein había conseguido hacerse una vez más con el control por un instante, lo suficiente para que el cuerpo resucitado se precipitara en el lago de ácido.

25

Consecuencias

La matrona Malicia ni siquiera pudo gritar su rechazo. Un millar de explosiones le machacaron el cerebro cuando Zaknafein se hundió en el lago de ácido, un millar de avisos de inminente e inevitable desastre. Abandonó de un salto el trono de piedra, y sus esbeltas manos se encorvaron como garras que intentaran atrapar en el aire alguna cosa tangible, algo que no estaba allí.

Su respiración se convirtió en un jadeo ronco acompañado de sonidos guturales. Después de unos instantes en los que no consiguió calmarse, Malicia oyó un ruido más claro que el estrépito de sus propias contorsiones. Detrás de ella sonó el leve susurro de las pequeñas y malvadas cabezas de serpiente sujetas al látigo de una gran sacerdotisa.

Malicia dio media vuelta y se encontró cara a cara con Briza, que la observaba con gesto duro y despiadado, con el látigo de seis cabezas de serpiente vivas en alto.

—Suponía que aún me faltaban muchos años para ocupar tu puesto —dijo la hija mayor con voz serena—. Pero eres débil, Malicia, demasiado débil para mantener unida a la casa Do'Urden y afrontar las consecuencias de nuestro fracaso, de *tu* fracaso.

Malicia quiso reírse de la estupidez de su hija. Los látigos de serpientes eran un regalo personal de la reina araña y no podían utilizarse contra las madres matronas. Sin embargo, sin saber el motivo, Malicia no tuvo en aquel momento el coraje ni la convicción para refutar las pretensiones de Briza. Permaneció como hipnotizada mientras Briza echaba el brazo hacia atrás y descargaba el latigazo.

Las seis cabezas de serpiente se desenrollaron hacia Malicia. ¡Era imposible! ¡Iba en contra de todos los principios de la doctrina de Lloth! Las cabezas avanzaron ansiosas, y los colmillos se hundieron en la carne de Malicia impulsados por toda la furia de la reina araña. Un dolor indescriptible recorrió el cuerpo de Malicia, que se retorció como una hoja entre las llamas, y la dejó envuelta en un entumecimiento helado.

Malicia se tambaleó en el borde de la conciencia, en un intento por mantenerse firme ante su hija, dispuesta a demostrarle la inutilidad y la estupidez de seguir el ataque.

El látigo chasqueó otra vez, y el suelo se alzó para engullir a la madre matrona. Malicia oyó que Briza murmuraba unas palabras, quizás una maldición o una oración a la reina araña.

Después llegó el tercer azote, y las tinieblas rodearon a Malicia. Estaba muerta

antes del quinto golpe, pero Briza la azotó durante un buen rato, descargando toda su furia para que la reina araña supiese que la casa Do'Urden había castigado el fracaso de la madre matrona.

Cuando Dinin entró de pronto y sin llamar en la antecámara, encontró a Briza instalada en el trono de piedra. El hijo mayor echó una mirada al magullado cadáver de la madre, después a Briza, y a continuación sacudió la cabeza en un gesto de incredulidad mientras una amplia sonrisa le iluminaba el rostro.

—¿Qué has hecho, her…, matrona Briza? —preguntó Dinin, que se apresuró a corregir el desliz antes de que Briza pudiese reaccionar.

—El zin-carla ha fracasado —gruñó Briza, con una mirada furiosa—. Lloth no podía aceptar más a Malicia.

La carcajada sarcástica de Dinin fue como una puñalada en las entrañas de Briza. Entrecerró los ojos y dejó que Dinin viera cómo movía la mano hacia la empuñadura del látigo.

—Has escogido el momento ideal para el ascenso —le explicó tranquilamente el hijo mayor, al parecer muy poco preocupado por la amenaza de Briza—. Nos atacan.

—¿Fey-Branche? —gritó Briza, que abandonó el trono, entusiasmada.

Cinco minutos como madre matrona y ya se enfrentaba a la primera prueba. Demostraría su valor a la reina araña y redimiría a la casa Do'Urden del daño causado por los fracasos de Malicia.

—No, hermana —respondió Dinin con toda franqueza—. No es la casa Fey-Branche.

El tono frío del hermano hizo que Briza volviera a sentarse en el trono y que la sonrisa de entusiasmo se transformara en una expresión de temor.

—Baenre —añadió Dinin, muy serio.

Vierna y Maya contemplaron desde el balcón de la casa Do'Urden el avance de las fuerzas al otro lado de los portones de adamantita. Las hermanas, a diferencia de Dinin, no conocían al enemigo; pero al ver la tropa tan numerosa, comprendieron que debía de ser alguna de las casas grandes. De todos modos, la casa Do'Urden contaba con doscientos cincuenta soldados, muchos de ellos entrenados por Zaknafein en persona. Con el refuerzo de otros doscientos veteranos bien armados cedidos por la matrona Baenre, Vierna y Maya llegaron a la conclusión de que había un equilibrio de fuerzas. Tardaron muy poco en planear las estrategias defensivas, y Maya pasó una pierna por encima de la balaustrada, para bajar al patio y comunicar las órdenes a los capitanes.

Desde luego, cuando ella y Vierna advirtieron de pronto que ya tenían a doscientos enemigos dentro de la casa —los soldados ofrecidos por la matrona Baenre— sus planes eran inútiles.

Maya todavía cabalgaba sobre la balaustrada cuando los primeros soldados Baenre subieron al balcón. Vierna empuñó el látigo y le gritó a Maya que hiciera lo mismo. Pero Maya no se movió y Vierna, al mirarla con atención, vio varios dardos pequeños clavados en el cuerpo de su hermana.

De pronto, las cabezas de serpiente de su propio látigo se volvieron contra ella, y, al sentir el pinchazo de los colmillos en las mejillas, Vierna supo que la caída de la casa Do'Urden había sido ordenada por la propia Lloth.

—El zin-carla —murmuró Vierna, al descubrir la causa del desastre.

La sangre le nubló la visión, y se tambaleó mareada mientras la envolvía la oscuridad.

—¡Esto es imposible! —gritó Briza—. ¿La casa Baenre nos ataca? Lloth no me ha dado…

—¡Tuvimos nuestra oportunidad! —vociferó Dinin—. Zaknafein fue nuestra oportunidad… —Dinin miró el cuerpo destrozado de la madre—. Y debo suponer que el espectro ha fracasado.

Briza gruñó y lanzó un azote. Dinin esperaba el golpe —conocía a su hermana demasiado bien— y se apartó del alcance del arma. Briza avanzó un paso.

—¿Acaso tu ira necesita más enemigos? —le preguntó Dinin, con las espadas desenvainadas—. Sal al balcón, querida hermana, donde encontrarás a un millar esperándote.

Briza soltó un grito de frustración y, volviéndole la espalda a Dinin, abandonó la antecámara deprisa, con la esperanza de poder salvar algo de esta terrible situación.

Dinin no la acompañó. Se agachó sobre el cuerpo de la matrona Malicia y miró por última vez los ojos de la tirana que había regido toda su vida. Malicia había sido una figura poderosa, segura y malvada, pero ¡qué frágil había resultado ser su poder, destruido por las travesuras de un niño renegado!

El hijo mayor oyó gritos en el pasillo, seguidos del estruendo de las puertas de la antecámara al abrirse de par en par. Dinin no necesitó mirar para saber que era el enemigo. Mantuvo la mirada en la madre muerta, consciente de que no tardaría en correr la misma suerte.

Pero la estocada no llegó y, tras unos momentos de agonía, Dinin se atrevió a espiar por encima del hombro.

Jarlaxle ocupaba el trono de piedra.

—¿No te sorprende? —le preguntó el mercenario al ver que Dinin no se inmutaba.

—Bregan D'aerthe estaba entre las tropas Baenre, quizá constituía toda la tropa Baenre —respondió Dinin, sin alterarse.

Miró de reojo a la docena o más de soldados que acompañaban a Jarlaxle, y se

preguntó si podría llegar al líder mercenario antes de que lo mataran. Acabar con la vida del traidor Jarlaxle sería al menos una compensación por el desastre.

—Eres muy observador —dijo Jarlaxle—. Tenía la sospecha de que sabías desde el primer momento que tu casa estaba condenada.

—Si fracasaba el zin-carla —puntualizó Dinin.

—Y tú sabías que fracasaría, ¿verdad?

La pregunta del mercenario no necesitaba respuesta.

Dinin asintió.

—Desde hace diez años —manifestó Dinin, sin saber muy bien por qué se lo comentaba a Jarlaxle—. Cuando presencié el sacrificio de Zaknafein a la reina araña. Nunca en la historia de Menzoberranzan se vio mayor desperdicio.

—El maestro de armas de la casa Do'Urden gozaba de una gran reputación —señaló el mercenario.

—Y bien merecida —señaló Dinin—. Entonces Drizzt, mi hermano…

—Otro gran guerrero.

Dinin asintió una vez más.

—Drizzt desertó cuando teníamos la guerra en nuestra puerta. El error de la matrona Malicia fue imperdonable. Entonces supe que la casa Do'Urden estaba condenada.

—Tu casa derrotó a la casa Hun'ett, que no es decir poco —le recordó Jarlaxle.

—Sólo con la ayuda de Bregan D'aerthe —replicó Dinin—. Durante casi toda mi vida he observado cómo la casa Do'Urden, bajo la guía de la matrona Malicia, escalaba posiciones en la jerarquía de la ciudad. Nuestro poder e influencia crecía año tras año. Sin embargo, a lo largo de la última década, he visto cómo nos hundíamos. He visto cómo se derrumbaban los cimientos de la casa Do'Urden. Era lógico suponer que también se hundiría la estructura.

—Eres tan sensato como hábil con la espada —comentó el mercenario—. Ésa era la opinión que me merecías, y al parecer creo que no me equivocaba.

—Si te he complacido, te pido un favor —dijo Dinin, poniéndose de pie—. Concédemelo si quieres.

—¿Que te mate deprisa y sin dolor? —preguntó Jarlaxle con una amplia sonrisa.

Dinin asintió por tercera vez.

—No —respondió Jarlaxle.

Sorprendido por la respuesta, Dinin desenvainó la espada dispuesto a forzar los acontecimientos.

—No tengo la intención de matarte —explicó Jarlaxle.

Dinin mantuvo la espada en alto y observó el rostro del mercenario, tratando de adivinar sus propósitos.

—Soy uno de los nobles de la casa —señaló Dinin—. Un testigo del ataque. La

eliminación de una casa no es completa si queda vivo alguno de sus nobles.

—¿Un testigo? —Jarlaxle soltó una carcajada—. ¿Contra la casa Baenre? ¿De qué serviría?

Dinin bajó la espada.

—Entonces, ¿cuál será mi destino? —preguntó—. ¿La matrona Baenre me acogerá entre los suyos?

El tono de Dinin indicaba el poco entusiasmo que le provocaba esta posibilidad.

—La matrona Baenre no necesita varones —contestó Jarlaxle—. Si ha sobrevivido alguna de tus hermanas…, y creo que es el caso de Vierna…, es probable que acabe en la capilla de la matrona Baenre. Pero la anciana madre matrona de la casa Baenre nunca apreciará el valor de un varón como Dinin.

—Entonces, ¿qué? —preguntó éste.

—Yo aprecio tu valor —declaró Jarlaxle con tono despreocupado, al tiempo que señalaba a los soldados presentes en la antecámara.

—¿Bregan D'aerthe? —protestó Dinin—. ¿Yo, un noble, convertido en un rufián?

Con la velocidad del rayo, Jarlaxle arrojó una daga contra el cadáver a sus pies. La hoja se hundió hasta la empuñadura en la espalda de Malicia.

—Un rufián o un cadáver —dijo lacónicamente Jarlaxle.

La elección no era difícil.

Unos pocos días más tarde, Jarlaxle y Dinin se encontraban otra vez delante de las destrozadas puertas de la casa Do'Urden. En otros tiempos se habían levantado fuertes y orgullosas, con sus intrincadas tallas de arañas y las dos formidables estalagmitas que servían de torres de guardia.

—Qué cambio tan rápido —comentó Dinin—. Veo toda mi vida anterior y sin embargo ya no existe.

—Olvídate del pasado —sugirió Jarlaxle. El guiño astuto del mercenario indicó a Dinin que le tenía preparado algo especial—. Excepto de aquello que pueda ayudarte en el futuro.

Dinin miró hacia las ruinas y después a sí mismo.

—¿De mi equipo de combate? —preguntó, sin saber a qué se refería el mercenario—. ¿Mi preparación?

—De tu hermano.

—¿Drizzt?

¡Una vez más aparecía el nombre maldito para angustiar a Dinin!

—Si no me equivoco, todavía está por resolver el asunto de Drizzt Do'Urden —explicó Jarlaxle—. Tiene un gran valor a los ojos de la reina araña.

—¿Drizzt? —repitió Dinin, sin dar crédito a las palabras de Jarlaxle.

—¿A qué viene tanta sorpresa? —se extrañó el mercenario—. Tu hermano sigue

vivo. ¿Qué otro motivo había para la destrucción de la casa Do'Urden y la muerte de la matrona Malicia?

—¿Qué otra casa podría estar interesada en él? —preguntó Dinin, directamente —. ¿Otra misión para la matrona Baenre?

La carcajada de Jarlaxle desconcertó a Dinin.

—Bregan D'aerthe puede actuar sin la guía… o la bolsa de una casa noble — respondió.

—¿Piensas capturar a mi hermano?

—Podría ser la oportunidad perfecta para que Dinin demostrara su valor a mi pequeña familia —manifestó Jarlaxle, sin dirigirse a nadie en particular—. ¿Quién mejor para atrapar al renegado que acarreó la desgracia de la casa Do'Urden? El valor de tu hermano se ha centuplicado con el fracaso del zin-carla.

—He visto en qué se ha convertido Drizzt —dijo Dinin—. El coste será muy alto.

—Mis recursos son ilimitados —afirmó Jarlaxle, pagado de sí mismo—, y ningún coste es demasiado alto si la ganancia todavía es mayor

El excéntrico mercenario permaneció en silencio por unos instantes, mientras Dinin contemplaba las ruinas de su casa.

—No —dijo Dinin, sin más.

Jarlaxle lo miró con recelo.

—No iré detrás de Drizzt —explicó Dinin.

—Sirves a Jarlaxle, el jefe de Bregan D'aerthe —le recordó el mercenario con voz tranquila.

—Como en otros tiempos serví a Malicia, matrona de la casa Do'Urden — replicó Dinin con la misma tranquilidad—. No perseguí a Drizzt cuando me lo ordenó mi madre —declaró mirando a Jarlaxle a la cara, sin tener miedo a las consecuencias— y tampoco lo haré por ti.

Jarlaxle estudió a su compañero durante un buen rato. Normalmente, el jefe mercenario no habría tolerado una insubordinación tan descarada, pero no había ninguna duda de la sinceridad y firmeza de Dinin. Jarlaxle lo había aceptado en Bregan D'aerthe porque valoraba la experiencia y la capacidad del hijo mayor; ahora no podía rechazar sus juicios.

—Puedo ordenar que te sometan a una muerte lenta —dijo Jarlaxle, más que nada por ver la reacción de Dinin a la amenaza. No tenía intención de matar a alguien tan valioso.

—No será peor que la muerte y la deshonra que sufriría a manos de Drizzt — afirmó Dinin, sin perder la calma.

Transcurrió otra larga pausa mientras Jarlaxle pensaba en las implicaciones de las palabras de Dinin. Quizá Bregan D'aerthe tendría que replantear sus planes de capturar al renegado; tal vez después de todo el coste podría ser demasiado alto.

—Ven, soldado —dijo por fin Jarlaxle—. Regresemos a nuestro hogar, a las calles, donde quizá podamos descubrir qué aventuras nos reserva el futuro.

26

Luces en el techo

Belwar corrió por las pasarelas para ir a reunirse con su amigo. Drizzt ni siquiera lo advirtió. Se arrodilló en el puente angosto, con la mirada puesta en los borbotones que se producían en la superficie del lago verde en el punto donde había caído Zaknafein. En medio del ácido humeante, asomó la quemada empuñadura de una espada para desaparecer inmediatamente debajo del opaco velo verde.

—Estaba allí todo el tiempo —le susurró Drizzt a Belwar—. Mi padre.

—Te has arriesgado muchísimo, elfo oscuro —respondió el capataz—. *Magga cammara!* Cuando envainaste las cimitarras, creí que acabaría contigo.

—Estaba allí todo el tiempo —repitió Drizzt. Miró a su amigo svirfnebli—. Tú me lo enseñaste.

En el rostro de Belwar apareció una mirada de extrañeza.

—El espíritu no puede ser separado del cuerpo —dijo Drizzt, en un esfuerzo por explicarse—. No mientras vive. —Miró las ondulaciones en la superficie del lago de ácido—. Ni tampoco en los no muertos. Durante los años de soledad que pasé en las profundidades, llegué a creer que me había perdido a mí mismo. Pero tú me enseñaste la verdad. El corazón de Drizzt nunca abandonó este cuerpo, así que lo mismo era válido para Zaknafein.

—Esta vez había otras fuerzas involucradas —señaló Belwar—. Yo no habría estado tan seguro.

—Tú no conocías a Zaknafein —replicó Drizzt. Se puso de pie, y la sonrisa que le iluminó el rostro disminuyó el dolor de sus llorosos ojos—. Yo sí. Es el espíritu y no los músculos lo que guía la espada de un guerrero, y sólo aquel que era de verdad Zaknafein podía moverse con tanta gracia. El momento de crisis dio a Zaknafein la fuerza para oponerse a la voluntad de mi madre.

—Y tú le proporcionaste el momento de crisis —razonó Belwar—. Derrota a la matrona Malicia o mata a tu propio hijo. —Belwar sacudió la calva cabeza y frunció la nariz—. ¡*Magga cammara,* eres muy valiente, elfo oscuro! —Le guiñó un ojo y añadió—: O muy estúpido.

—Ni una cosa ni la otra —repuso el drow—. Sólo confiaba en Zaknafein.

Miró otra vez el lago de ácido y no dijo nada más.

Belwar permaneció en silencio y esperó pacientemente a que su amigo acabara su apología privada. Cuando por fin Drizzt dejó de mirar el lago, Belwar le indicó que lo siguiera y echó a andar hacia la salida.

—Ven —le dijo el capataz por encima del hombro—. Tienes que ver el aspecto

real de nuestro amigo muerto.

Drizzt pensó que el pek era hermoso, con la sonrisa beatífica que por fin había aparecido en el atormentado rostro del amigo. Belwar y él pronunciaron unas pocas palabras, murmuraron oraciones a los dioses que pudieran tener los peks, y entregaron el cuerpo de Clak al lago de ácido, para que no acabara en los estómagos de los comedores de carroña que rondaban por los túneles de la Antípoda Oscura.

Los dos amigos reanudaron otra vez la marcha solos, como habían hecho al dejar la ciudad svirfnebli, y llegaron a Blingdenstone al cabo de unos pocos días.

Los guardias apostados en las enormes puertas de la ciudad se mostraron extrañados ante su regreso, aunque no por ello menos alegres de poder verlos sanos y salvos. Les permitieron pasar después de que el capataz prometiera que iría a ver al rey Schnicktick inmediatamente.

—Esta vez, podrás quedarte —le dijo Belwar a Drizzt—. Tú acabaste con el monstruo.

Dejó a Drizzt en su casa, jurando que no tardaría en volver con buenas noticias.

Drizzt no compartía el optimismo de su amigo. No podía olvidar la advertencia final de Zaknafein referente a que la matrona Malicia jamás abandonaría la persecución, porque era verdad. Habían ocurrido muchas cosas en las semanas que él y Belwar habían estado ausentes de Blingdenstone, pero ninguna de ellas, al menos a su juicio, disminuía la amenaza contra la ciudad svirfnebli. Drizzt había aceptado acompañar a Belwar sólo porque le parecía lo más adecuado para poner en práctica su nuevo plan.

—¿Hasta cuándo tendremos que luchar, matrona Malicia? —le preguntó Drizzt a la pared de piedra cuando el capataz dejó la casa. Necesitaba escuchar sus pensamientos en voz alta para convencerse a sí mismo de que había tomado la decisión correcta—. Nadie gana en este duelo, pero así es como actúan los drows, ¿verdad?

El drow se sentó en uno de los taburetes junto a la mesa pequeña y pensó en la validez de sus palabras.

—Me perseguirás hasta que uno de los dos esté muerto, cegada por el odio que rige tu vida. No puede haber perdón en Menzoberranzan. Iría contra los edictos de tu repugnante reina araña.

»Y ésta es la Antípoda Oscura, tu mundo de sombras y tristezas, pero éste no es todo el mundo, matrona Malicia, y me propongo descubrir hasta dónde puede llegar tu malvada mano.

Drizzt permaneció en silencio durante mucho tiempo, recordando las primeras lecciones en la Academia drow. Intentaba buscar algunas pistas que le permitieran creer que las historias referentes al mundo de la superficie sólo eran patrañas. Las mentiras en las lecciones de la Academia drow habían sido perfeccionadas a lo largo

de los siglos, y resultaba imposible encontrar un fallo. El drow no tardó en comprender que tendría que confiar en sus sentimientos.

Cuando Belwar regresó a la casa, con aire sombrío, el joven ya había tomado una decisión.

—Cabezotas, sesos de orco… —masculló el capataz mientras cruzaba la puerta de piedra.

Drizzt lo detuvo con una sonora carcajada.

—¡No quieren ni oír hablar de que te quedes! —chilló Belwar, molesto por la burla.

—¿De verdad esperabas otra cosa? —le preguntó Drizzt—. Mi lucha todavía no ha acabado, querido Belwar. ¿Pensabas que a mi familia se la puede derrotar con tanta facilidad?

—Nos iremos de aquí —gruño Belwar. Cogió un taburete y se sentó junto al compañero—. Mi generoso… —pronunció la palabra con sarcasmo— rey permite que te quedes una semana en la ciudad. ¡Una semana!

—Cuando me vaya, me iré solo —lo interrumpió Drizzt. Sacó la estatuilla de ónice de la bolsa y enmendó sus palabras—: Casi solo.

—Ya hemos discutido antes el tema —le recordó el enano.

—Aquello era otra cosa.

—¿Lo era? —replicó el capataz—. ¿Es que ahora estás en mejores condiciones que antes para sobrevivir a solas en las profundidades de la Antípoda Oscura? ¿Has olvidado el riesgo de la soledad?

—No estaré en la Antípoda Oscura —manifestó Drizzt.

—¿Acaso piensas volver con tu gente? —gritó Belwar, tan sorprendido y fuera de sí, que se puso de pie y arrojó el taburete contra la pared.

—¡No, nunca! —respondió Drizzt, con una carcajada—. Nunca más volveré a Menzoberranzan a menos que me lleven sujeto por las cadenas de la matrona Malicia.

El capataz buscó el taburete y se sentó, intrigado.

—Tampoco me quedaré en la Antípoda Oscura —explicó Drizzt—. Éste es el mundo de Malicia, más adecuado para el negro corazón de un auténtico drow.

Belwar intuyó los propósitos del compañero, pero no podía dar crédito a sus oídos.

—¿De qué hablas? —preguntó—. ¿Adonde pretendes ir?

—A la superficie —respondió Drizzt muy tranquilo.

Belwar volvió a levantarse y esta vez el taburete voló todavía más lejos.

—Ya estuve allí una vez —añadió Drizzt, sin inmutarse por el comportamiento de Belwar—. Participé en una incursión drow que acabó en una masacre. Recordar las acciones de mis compañeros todavía me produce un dolor muy profundo. Los olores del mundo de la superficie y la frescura del viento no me asustan.

—La superficie —murmuró Belwar, con la cabeza gacha y la voz convertida en un gemido—. *Magga cammara*, nunca se me ocurrió ir allí. No es lugar para un svirfnebli. —De pronto Belwar descargó un puñetazo contra la mesa y miró a su compañero, con una sonrisa decidida—. Pero si Drizzt va, entonces Belwar estará a su lado.

—Drizzt irá solo —replicó el drow—. Como tú mismo acabas de decir, la superficie no es lugar para un svirfnebli.

—Ni para un drow —señaló el enano.

—No encajo en lo que se supone que es un drow —replicó Drizzt—. Mi corazón no es el suyo, ni su casa es la mía. ¿Hasta cuándo tendré que recorrer los túneles para verme libre del odio de mi familia? Y si, al escapar de Menzoberranzan, tropiezo con alguna de las otras grandes ciudades de los elfos oscuros, Ched Nasad o cualquiera de las demás, ¿no se sumarán a la caza para cumplir los deseos de la reina araña que quiere mi cabeza? No, Belwar, no encontraré paz debajo de los techos de este mundo cerrado. Tú, en cambio, nunca serías feliz apartado de la piedra de la Antípoda Oscura. Tu lugar está aquí, un lugar de honor entre tu gente.

Belwar permaneció en silencio un buen rato, digiriendo todo lo que Drizzt había dicho. Habría seguido a su amigo al fin del mundo si él lo hubiera deseado, pero de verdad no quería abandonar la Antípoda Oscura. Tampoco podía oponerse a las intenciones de Drizzt. Un elfo oscuro podría pasar muchas penurias en la superficie, pero ¿serían más terribles que los sufrimientos que le aguardaban en la Antípoda Oscura?

El svirfnebli metió una mano en el bolsillo y sacó el broche luminoso.

—Llévalo contigo, elfo oscuro —dijo con voz suave, arrojándoselo—, y no te olvides de mí.

—Ni por un solo día de los siglos que me toquen vivir —prometió el drow—. Ni uno solo.

La semana transcurrió demasiado rápida para Belwar, que no quería ver marchar a su amigo. El capataz sabía que nunca más volvería a ver a Drizzt, pero comprendía la sensatez de la decisión. Como correspondía a un amigo, Belwar asumió la responsabilidad de abastecer a Drizzt. Lo llevó a los mejores artesanos de Blingdenstone y pagó las provisiones de su propio bolsillo.

Después Belwar le hizo un regalo todavía más valioso. Los enanos habían viajado a la superficie en algunas ocasiones, y el rey Schnicktick poseía mapas donde aparecían los túneles de salida de la Antípoda Oscura.

—El viaje te llevará varias semanas —le dijo Belwar, mientras le entregaba el pergamino—, pero creo que nunca encontrarías el camino sin esto.

A Drizzt le temblaron las manos cuando desenrolló el mapa. Ahora sí que era

verdad. Llegaría a la superficie. En aquel instante tuvo el deseo de pedirle a Belwar que lo acompañara; ¿cómo podía decirle adiós a un amigo tan querido?

Pero los principios le habían permitido llegar hasta allí, y esos mismos principios le exigían que no fuera egoísta. Abandonó Blingdenstone al día siguiente, con la firme promesa de que, si algún día regresaba a la Antípoda Oscura, iría a visitarlo. Los dos sabían que nunca más volverían a verse.

Los kilómetros y los días pasaron sin incidentes. Algunas veces Drizzt empleaba el broche mágico que le había regalado Belwar; otras caminaba en la oscuridad. Ya fuese por coincidencia o suerte, no encontró ningún monstruo en la ruta señalada en el mapa. Pocas cosas cambiaban en la Antípoda Oscura, y, si bien el pergamino era muy antiguo, no tenía dificultades para seguir sus orientaciones.

Al trigésimo tercer día de marcha, poco después de levantar el campamento, Drizzt notó un cambio en el aire, una sensación que anticipaba la frescura del viento de la superficie que recordaba con tanta claridad.

Buscó la estatuilla de ónice y llamó a *Guenhwyvar*. Juntos caminaron ansiosos, atentos a que el techo desapareciera detrás del próximo recodo.

Llegaron a una pequeña cueva, y la oscuridad más allá de la salida no era tan intensa como la que tenían detrás. Drizzt contuvo el aliento y guió a Guenhwyvar al exterior.

Las estrellas brillaban entre las desgarradas nubes del cielo nocturno, la plateada luz de la luna aparecía como un resplandor mortecino detrás de un nubarrón, y el viento aullaba una canción montañesa. Drizzt se encontraba en las alturas de los Reinos, en la ladera de una de las montañas más altas de una cordillera gigantesca.

No lo molestaba el azote del viento, y permaneció inmóvil durante mucho rato con la mirada puesta en las nubes, que volaban silenciosas hacia la luna.